

joypad
N°10, JUILLET 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

JUILLET 1992

PLUS DE 20 PAGES

DE NEWS:

**Destroy et AHL,
en direct de
CHICAGO**

MEGA DOSSIER:

**MAGICAL
GUY**

**TAZMANIA
(MEGADRIE)**

**UN TOP
EN PUISSANCE**

Tous les tests du mois

MAGICAL GUY (MD)

JOE & MAC (NES)

OLYMPIC GOLD (SMS)

BASEBALL STAR II (NEO GEO)

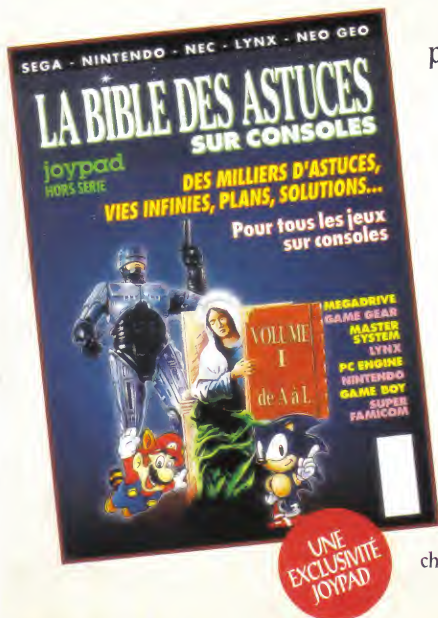
SUPER ALESTE (SUPER FAMICOM)

ETC...

T4161 - 10 - 30,00 F



IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR
D'URGENCE

En vente dès le 15 avril
chez tous les marchands de journaux
ou par correspondance

**BON DE
COMMANDE
(À DÉCOUPER,
PHOTOCOPIER
OU RECOPIER)**

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque deF à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris
VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT
*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:.....VILLE:.....

ÂGE:.....CONSOLE:.....

PREVIEWS : CES CHICAGO	4
ABONNEMENT	88
MEGA DOSSIER: MAGICAL GUY	89
PETITES ANNONCES	142
ASTUCES	135

NINTENDO

CRACKOUT	60
JOE ET MAC	66
KONAMI HYPER SOCCER	62
LUNAR POOL	64

MASTER SYSTEM

CHAMPIONS OF EUROPE	74
OLYMPIC GOLD	72
WIMBLEDON	76

GAME GEAR

HYPER BASEBALL 92	96
CRYSTAL WARRIORS	98

LYNX

CASINO	110
HYDRA	116

PC ENGINE

SPRINGAN II	104
TERRA FORMING	102

MEGADRIE

BAD O' MEN	86
F1 HERO	84
MAGICAL GUY	76
OLYMPIC GOLD	80
SLIME WORLD	82

GAME BOY

BURGER TIME	FC 134
MARBLE MADNESS	FC 131
MIGRAIN	100
SPY VS SPY	101
TURRICAN	FC 130
WWF	FC 132

SUPER FAMICOM

BATTLE BLAZE	128
F1 GRAND PRIX	126
MUSYA	122
SUPER ALESTE	112
SUPER CUP SOCCER	116
SUPER SHANGHAI	124
WORLD CHAMPION BOXING	118

NEO GEO

BASEBALL STAR II	106
------------------	-----

EDITO

Quelle actualité, mes amis! Que de nouveautés! Certes, la plupart ne sont qu'annoncées, mais c'est pour bientôt.

D'ailleurs, AHL et le seconde classe Destroy ont ramené tellement d'infos que nous avons été obligés de supprimer deux rubriques: le courrier et le concours. Vous ne nous en tiendrez pas rigueur? C'est pour la bonne cause: celle des jeux.

Cet été, sur la plage (ou n'importe où ailleurs), vous avez drôlement intérêt à amener vos câbles pour relier votre console portable à une autre. Même si vous n'en avez qu'une. Parce qu'autant vous dire que des portables, on ne va voir que ça. Vous n'aurez aucune difficulté à trouver quelqu'un qui a la même que vous. Ça serait quand même dommage de ne pas pouvoir jouer contre l'autre parce que vous avez oublié les câbles!

Et pendant que vous y êtes, pour la même raison, apportez toutes vos cartouches.

Naturellement, ce conseil ne s'adresse qu'à ceux qui partent en juillet; car le prochain numéro de Joypad sort le 15 juillet.

Ceux qui partent en août l'auront tout de suite, les autres devront attendre leur retour s'ils sont à l'étranger, ou l'acheter sur la plage, où il est en vente également.

Bonne vacances, donc, à la moitié d'entre vous

OMMAIRE

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris.
 Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47, Associés: Alain KANOU, Gérard KANOU, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.
Directeur de la publication: Marc Andersen • **Rédacteur en chef:** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette:** LINDOS et PIXEL
PRESS STUDIO • **Couverture:** DR LINOS • **Coordination technique:** Claude LUCAS • **Publicité:** Isabelle WEILL •
NEWS: J'm DESTROY • **Trucs & astuces:** Steph et Greg NTTT • **Correspondant:** USA: Sendai Publications •
JAPON: Beep Megadrive - The Super Famicom • **Directeur des ventes:** PROMEVEVENTE - Michel Yatca,
 (1) 45 23 25 60, Terminal EB6 • **Modification de service et réassort:** N° VERT: (1) 05 19 84 57. **Photogravure:**
 PPO, RPM et Intégral • **Imprimé par** Jean DIDIER • **Distribution:** Transport Presse.
 Illustration de couverture: Dr FRANKEN. **3615 JOYPAD:** Journaliste télématique: MIC DAX.
 Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
 Tirage 110 000 exemplaires.

NEWS

PREVIEWS

Envoyés spéciaux : Destroy - AHL

LIVE FROM CES CHICAGO

Deux fois par an, en alternance avec Las Vegas à la fin du mois de mai, se déroule à Chicago le CES, l'une des deux plus grandes expositions du monde pour les jeux vidéo. A Chicago, les éditeurs de tous les pays sont présents et arborescent avec joie tous les titres en développement. Ainsi, traditionnellement, on y découvre des tonnes de milliards de jeux qui grouillent et qui grandissent à la grande joie du visiteur qui, bien souvent, ne sait plus où donner de la tête tant les nouveautés et les surprises sont nombreuses. Sur Megadrive, Super Famicom, Super NES, Game Gear, PC Engine, Mega CD, Super CD Rom, Game Boy, vous découvrirez dans ces quelques pages le monde fantastique qui nous attend. Autant vous dire tout de suite que vous allez vous régaler dans les prochains mois et que vos économies vont en prendre un sacré coup, surtout si vous possédez une Megadrive ou une Super Famicom.

En revanche, aucune nouvelle machine n'était présentée à Chicago, alors que l'on attendait la Playstation de Sony et que les plus optimistes rêvaient d'y découvrir la nouvelle 32 bits de NEC. Et bien non, c'est raté pour cette année, mais ce sera peut-être pour Las Vegas en janvier prochain. D'autre part, il est intéressant de noter que ce salon officialise le passage définitif aux consoles 16 bits. Pour la première fois, on ne pouvait voir que quelques consoles NES dans un petit coin du stand Nintendo, alors que la Super Nintendo était en vedette. Il est clair que l'affrontement entre Sega et Nintendo se déroule désormais uniquement sur le terrain des consoles 16 bits... en attendant les CD rom!

Disons qu'avec le CES de Chicago c'est un peu comme si l'on voyageait dans l'avenir. On franchit le seuil, on ouvre la porte et l'on est projeté six mois plus tard comme par enchantement. Tenez bien votre magazine préféré, reposez-vous bien avant de parcourir ses pages, écarquillez les yeux pour affronter un monde où l'avenir c'est maintenant. Pour faciliter la lecture et devant l'incroyable multitude de nouveautés présentées, nous



avons préféré classer les titres par machines et par éditeurs afin que vous ne vous y perdiez pas trop. Enfin, espérons-le. Allez, on arrête là nos tergiversations et on démarre.

On le sentait déjà, la tendance se confirme maintenant. Les deux grands du marché Sega et Nintendo se taillent la part du lion. En monopolisant les trois quarts du salon, ces deux sociétés partent à l'assaut des USA et du monde en général. Alors que l'année dernière encore, quelques titres étaient présentés sur leur machine huit bits, cette année, c'est bel et bien terminé, il n'y en a que pour la Megadrive, la Super Famicom et les portables. Si NEC était présent avec la PC Engine Duo, très peu de développeurs s'intéressaient à cette machine, préférant exploiter les fils assurément plus porteurs tels que ceux des deux machines réellement seize bits du marché, la Megadrive et la Super Nintendo. Au CES, il y avait tout de même un absent de taille: SNK. Jouant certainement que leur machine n'avait pas sa place ici, sans doute en raison de son prix plus élevé que celui de ses concurrentes, la société japonaise n'a pas cru bon devoir présenter ses titres en développement. Inutile alors de rechercher King Of The Monster II ou Sengoku Denso II, ils ne seront pas présentés ici.

- Nintendo -

PREVIEWS
NEWS

Comme toujours, Nintendo était venu en force à ce salon, mais on pouvait toutefois noter deux changements significatifs cette année. Tout d'abord, la NES n'était plus en vedette sur le stand Nintendo et même le Game Boy était nettement sous-représenté par rapport aux salons précédents. Cela ne signifie pas que ces deux machines soient mortes, car leurs parcs respectifs sont tellement importants qu'elles intéressent toujours de nouveaux éditeurs et continuent à se vendre bien, surtout en Europe. Mais Nintendo donne, à juste titre, la priorité

à sa console 16 bits. Cela est également très sensible au niveau des éditeurs regroupés dans le village Nintendo. Pour la première fois, la plupart des nouveautés présentées tournaient sur la Super Nintendo dans un rapport

d'environ 20 titres Super Nintendo contre un jeu sur la NES. L'autre changement important est que ce fabricant semble avoir renoncé aux habituelles déclarations triomphales. Cette fois, il semblerait que Nintendo se soit fait une raison et qu'il ne soit plus question de balayer Sega comme par le passé. Mais attention, cela ne veut pas dire que Nintendo baisse les bras, loin de là. Le leader ne compte pas se laisser faire, mais il doit désormais tenir compte de son concurrent et il va lui falloir se battre pour reprendre le terrain perdu face à la Megadrive.

Dès le début du salon, Nintendo annonçait une baisse spectaculaire de sa console 16 bits qui passe en dessous de la barrière psychologique des 100 dollars (moins de 600F) ! Jusqu'ici, la Super Nintendo était vendue à 149 dollars contre 129 pour la Megadrive. En fait, le véritable objectif de cette baisse est de faire disparaître l'argument que la Super Nintendo est plus chère que la Megadrive et, à ce titre, c'est une réussite. Toutefois, il faut reconnaître que cela ne change pratiquement rien au niveau du consommateur. En effet, la Super Nintendo à 99 dollars ne dispose plus d'un câble péritel, ni d'un second Joypad et surtout, elle n'est plus accompagnée d'un jeu. Alors, on est obligé d'acheter ces trois éléments séparément, ce qui nous ramène à un prix total équivalent à celui du package à 149 dollars. De toutes façons, la Super Nintendo à 99 dollars vient en

supplément, car le package à 149 dollars reste en vente.

En fait, si Nintendo met actuellement le paquet sur la 16 bits, c'est déjà pour préparer l'étape suivante : l'arrivée du CD rom. Peu importe si Nintendo ne fait pas de bénéfice en vendant la console 16 bits car il se rattrapera sur les cartouches, mais surtout, on peut présumer que la plupart des possesseurs de cette console achèteront le CD rom. Alors, c'est la course entre Sega et Nintendo, chacun se fixant l'objectif d'agrandir son parc de consoles 16 bits dans le but de vendre par la suite son propre CD rom. Rien de neuf en ce qui concerne le CD rom, dont le prix devrait se maintenir aux alentours de 200 dollars (1200 F), sans jeu. On connaît désormais le CD qui accompagnera cette nouvelle machine lors de sa sortie et, pour la première fois, ce n'est pas un jeu Nintendo qui sera livré avec ce CD rom. Le choix de Nintendo s'est porté sur un jeu de Virgin Games (qui figure pourtant parmi les plus importants licenciés Sega). Il s'agit de *The 7th Guests*, un fabuleux jeu d'aventures développé à l'origine sur CD rom PC. Si Nintendo a choisi un jeu d'un éditeur extérieur pour accompagner son CD rom, c'est vraiment parce que ce programme est un petit chef-d'œuvre qui met particulièrement en valeur les capacités de cette machine. En effet, ce jeu se déroule dans une maison qui a été filmée, avec des acteurs intervenant dans le déroulement du jeu et l'on se déplace en toute liberté, sans sauts d'images, ce qui offre un réalisme inégalé. Il est évident que ce jeu fantastique fera vendre ce CD rom car il est totalement impossible de réaliser un tel programme sur console ou sur ordinateur.

Une dernière précision : la console 16 bits de Nintendo qui avait, à l'origine, été lancée sur le marché américain sous le nom de Super NES, a été rebaptisée Super Nintendo, comme en Europe.

SUPER FAMICOM

NINTENDO

L'un des jeux les plus rigolos et les plus originaux développés sur Super Famicom par Nintendo lui-même était très certainement **Super Mario Kart**. Cette course de karting mettant en jeu la vedette de la marque, se déroule à la manière de *F-Zero*. Tout au long du parcours, au volant de son engin, Mario devra ramasser des points et des bonus lui permettant d'aller par exemple plus vite. Avec une vue de la piste sur 360 degrés, Super Mario Kart peut se jouer à deux simultanément. Chaque joueur contrôlera alors une partie de...



NINTENDO (suite)



... l'écran qui, pour l'occasion, sera séparé en deux. Hyper fendard et rapide, c'est avec grand plaisir que l'on découvrira les aventures de Mario dans cette simulation complètement délirante.

Toujours un petit peu en avance, Sega avait déjà commercialisé un programme de dessins sur Megadrive. Pour ne pas laisser une trop grande avance à l'ennemi juré, Nintendo annonce la sortie prochaine de **Mario Paint and Mouse**. Non content de reprendre toutes les options traditionnelles d'un programme de dessins, Mario Paint and Mouse, comme son nom l'indique, utilise -et c'est en cela que réside l'innovation-, une souris comme on peut en voir sur les micros. Avec une précision intéressante due à ce nouvel accessoire, ce titre permet également aux artistes en herbe que vous êtes, de composer de la musique et d'animer les



Mario Paint and Mouse

oeuvres que vous aurez créées. Un produit original et d'une utilisation super agréable qui, de plus, contient une Ram de 256K pour sauvegarder ses dessins. Comme le Football Américain connaît un immense succès au Japon, il fallait bien

que Nintendo se décide enfin à sortir sa propre simulation. C'est désormais chose faite avec **Super Play Action Football**. Alors que les conditions météorologiques peuvent influer sur le déroulement des parties, vous pourrez choisir 32 types d'attaques différentes pour désorienter



Super Play Action Football



l'équipe adverse et 16 techniques de défense pour contrecarrer ses plans. Dans Super Play Action Football, on retrouve également des niveaux de difficulté à n'en plus finir, un choix d'équipes considérable, des statistiques individuelles sur chaque joueur et, à la fin de chaque partie, les journaux commen-

terant les exploits réalisés. Une simulation remarquable, une fois de plus signée Nintendo. **Special Tee Shot** est très différent des jeux de golf que l'on rencontre habituellement sur console. Ressemblant bien plus à une simulation de golf miniature, **Special Tee Shot** se déroule entièrement dans un univers où les règles de la physique annoncées par Newton ne sont plus vraiment exactes. Deux joueurs

pourront s'affronter sur chaque parcours. Complètement délirant dans son déroulement, avec des effets de zoom et de rotation extraordinaires, la cartouche de **Special Tee Shot** contient un co-processeur DSP qui permet d'améliorer encore davantage la qualité des nombreux effets spéciaux utilisés ici.



Special Tee Shot



ABSOLUTE ENTERTAINMENT

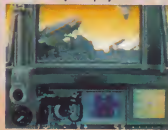
Deux titres seulement chez cette société américaine étaient présentés lors du salon: **David Crane's Amazing Tennis** et **Super Battletank War In The Gulf**. Pas besoin de vous dire où se

situe l'action, le titre de ce jeu vous l'indique assez clairement. Votre mission principale consiste, aux commandes d'un char d'assaut, à sauver un petit pays riche en pétrole, des griffes de son voisin menaçant. Toute l'action de ce jeu mi-action mi-stratégie se déroule dans le tank. Une représentation en trois dimensions des lieux vous permet de mieux percevoir les ennemis qui approchent à grande vitesse. Grâce à un radar, en permanence à l'écran, vous situerez en temps réel la position des chars et

des installations à détruire. Le second titre d'Absolute Entertainment est David Crane's Amazing Tennis. Cette simulation de Tennis présente d'énormes sprites incroyablement bien animés. Lors du service, notamment, on a véritablement l'impression d'être devant un écran de télévision regardant la finale de Roland Garros. Un gros hit en perspective. **Amazing Tennis** est également prévu sur Megadrive.



Super Battletank War In The Gulf



David Crane's Amazing Tennis





ACCLAIM

Chez les licenciés, Acclaim avait certainement l'un des stands les plus importants de tout le salon. Pour promouvoir l'un de leurs titres, il avait même invité

George Foreman, un

ancien champion du monde de Boxe, qui signait des autographes à qui en voulait bien. Dans la série des simulations sportives, **George Foreman's KO Boxing** se place fort à propos. Avec une perception du ring en trois dimensions, cette simulation de Boxe ressemble de très près à celle que l'on connaissait sous le nom de Mike Tyson Punch Out sur NES. A l'écran, vous êtes de dos et votre job est de cartonner la tête et le bide des adversaires qui vous sont présentés, en leur balançant de gros coups de poings. Utilisant des images digitalisées, notamment lors de la présentation des différents boxeurs, **George Foreman's KO Boxing** est un titre qui devrait bien assurer lors de sa sortie. Connaissant un grand succès à travers le monde avec plus de 48 millions de bandes dessinées vendues, les deux plus grands héros des Marvel Comics vont retrouver vie sur Super Famicom dans un jeu de plates-formes. **Amazing Spiderman And Uncanny X-Men: Arcade's Revenge** (ouf!) sont en effet en cours



de réalisation chez Acclaim. Dans **NBA All Star Challenge**, on retrouvera toutes les émotions que le sport numéro un aux USA, le Basket-ball, est capable de procurer. Utilisant des graphismes digitalisés ainsi qu'une représentation en trois dimensions du terrain, **NBA All Star Challenge** pourrait



bien être un adversaire sérieux dans la course à la meilleure simulation de Basket sur Super Famicom. Autre sport très apprécié Outre-Atlantique à être converti sur Super Famicom par les programmeurs d'Acclaim, le baseball avec **Roger Clemens' MVP Baseball**. Très réaliste, cette simulation a surtout le mérite d'être d'une utilisation simple et attrayante. Également prévu sur Megadrive, **Roger Clemens' MVP Baseball** ne devrait pourtant pas voir le jour en Europe de si tôt. Remarquez, le Baseball et nous... Après le Basket, le baseball, quoi de plus normal que de causer de football américain! C'est ce que nous allons donc faire avec **Super High Impact**. Tout comme **Roger Clemens' MVP Baseball**, cette simulation de football américain est également



prévue sur Megadrive. Dans la peau du quarterback, vous allez vivre l'enfer. Très rapide, très maniable, très précise, cette simulation vous propose bon nombre de combinaisons de jeux et également un mode deux joueurs tout à fait spectaculaire. Aucune date de commercialisation en Europe n'est encore annoncée pour **Super High Impact**, un jeu qui vous décollera les dents sans même vous en apercevoir! Action et suspens garantis. Allez, on change un peu de registre, en allant zyeuter du côté des adaptations de films à grand spectacle et, plus particulièrement, du côté de **Terminator** dont le **Judgment Day** est en cours d'achèvement. Dans ce jeu d'arcade au nombre incalculable d'effets spéciaux, vous serez dans la peau de Schwarzy pour sauver le futur. Comme Acclaim n'est jamais suffisamment content de lui, la société a décidé de mettre également sur le marché, la conversion de la version arcade de T2. Utilisant le Sega Menacer (c'est le pistolet prévu pour la Megadrive par Sega) et le Super Scope, cette réalisation vous permettra le temps d'un jeu de vous prendre pour un véritable tireur d'élite. Dans un domaine un peu moins guerrier, était également présente sur le stand Acclaim l'adaptation Super Famicom des Simpsons, avec **Bart's Nightmare**, jeu



de plates-formes très dynamique, où les graphismes ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux du dessin animé qui fait actuellement fureur partout où il est projeté. **Bart's Nightmare** est également prévu sur Megadrive. En prévision

aussi sur Super Famicom et sur Megadrive, **Krusty's Fun House** est un jeu complètement délirant. Avec plus de 60 niveaux de jeux, le clown préféré de Bart Simpson aura bien des déboires et devra faire preuve d'une adresse exceptionnelle pour arriver au terme de l'aventure qui lui est confiée ici, surtout que les adversaires qu'il rencontrera sur son chemin ne seront pas franchement très tendres avec lui.



ACCOLADE

Converti d'un film dans lequel joue Dolph Lundgren (l'adversaire de Stallone dans Rocky IV) et Jean Claude Vandamme, **The Universal Soldier** est un jeu d'action pur et dur où il faudra ramer sec pour en voir la fin. Animé de bout en bout par un scrolling multi-directionnel, **The Universal Soldier** est une super production comportant plus de deux mille écrans et quarante musiques différentes, ce qui n'est déjà pas si mal. Ce titre débarquera sur les écrans américains...



SUPER FAMICOM PREVIEWS



The Universal Soldier

ACCOLADE (suite)

... dans le courant de l'été. Allez, histoire de nous mettre en train, voici une petite aventure spatiale pas piquée des vers. Warpspeed vous entraînera, en effet, au fin fond de la galaxie pour sauver la terre des hordes d'extra-terrestres qui l'agressent. Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous devrez les éliminer non seulement en utilisant vos réflexes, mais également votre tête, ce qui n'est que très rarement le cas pour les jeux sur console. Entirettement réalisé en 3D, **Warpspeed** est une aventure spatiale gigantesque qui, de plus, utilise les atouts du mode 7 de la Super Famicom. Déjà disponible sur Megadrive, **Test Drive II** : The Duel est en cours de finalisation sur Super Famicom. Avec 256 couleurs simultanément à l'écran, cette simulation de conduite automobile en 3D surfaces pleines, vous permettra d'affronter un ou plusieurs adversaires, de concourir seul contre la montre, d'échapper aux flics qui gardent et scrutent avec leur radar, sans arrêt, les bords de la route. Attention de ne pas vous faire prendre en excès de vitesse, la sanction serait immédiate et votre porte-monnaie risquerait d'en prendre un sérieux coup au moral!

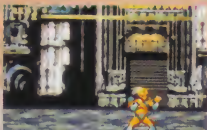


Test Drive II



ACTIVISION

Aliens Vs Predator



Après avoir été l'un des leaders dans le monde des jeux vidéo sur micro, Activision se place désormais sur le marché des consoles avec deux titres. Le premier est **Aliens Vs Predator** qui met en scène les deux grosses vedettes du box office. Comment les deux plus gros enfoirés du cinéma dans le même jeu? Oui, Parfaitement. Bastons, sueurs froides, chair de poule, Alien Vs Predator s'annonce comme un grand jeu. Avec **Mechwarrior**, on change complètement de registre. Nous sommes au 31ème siècle et la grande distraction de l'époque est de se mesurer à d'autres pilotes pour savoir quel est le meilleur. Se déroulant en trois dimensions, Mechwarrior est, en fait, beaucoup plus qu'un simple jeu d'action, la partie aventure est également très prononcée, ce qui lui donne une grande



richesse. Comportant de superbes graphismes, Mechwarrior s'annonce comme un titre étonnant.

AMERICAN SAMMY CORP



L'une des principales attractions du stand de Sammy était la **souris** que cette société a développée pour la Super Famicom. Fonctionnant avec des titres comme **Might And Magic II et III**

ce périphérique donne aux jeux de rôle sur Super Famicom une toute nouvelle dimension. Il faut reconnaître que dans ce domaine précis, il n'était pas toujours très facile de déplacer le curseur à l'écran avec le joystick. Avec la souris, on peut enfin profiter pleinement des joies des jeux de rôle et surtout des qualités de la série des Might and Magic qui font partie des meilleurs jeux dans le genre.



Might and Magic II



AMERICAN SOFTWAREWORKS

Peu de titres étaient présentés par cette petite compagnie américaine. En fait, il n'y en avait qu'un: **Super Bowling** qui, comme son nom l'indique, est une simulation de... Bowling (bravo, vous avez gagné le droit de revenir en deuxième semaine!). Graphiquement excellente, cette simulation vous permettra de jouer à deux à l'un des jeux les plus appréciés par les buveurs de bières. En mettant de l'effet à gauche ou à droite, en déterminant la position du joueur, en décidant de la puissance du lancé de la boule, vous allez peut-être aligner strike sur strike. Mais pour cela, il faudra jouer, car au premier coup, rien n'est vraiment évident. Le second titre d'American Softwork n'était pas en démonstration, nous ne pourrions donc pas vous en dire beaucoup. Il s'agit de **Combat Tribes** un jeu de baston à la Final Fight dans lequel vous devrez pratiquer toutes les techniques de combats de rue que vous avez apprises durant votre jeunesse pour rester en vie.



Super Bowling

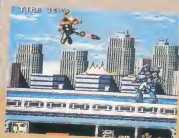
NEWS
SUPER FAMICOM PREVIEWS



ATLUS

Metaljack est un titre qui vous a déjà été présenté dans l'une de nos news. Nous sommes en 2015 et Los Angeles est devenue la capitale de la technologie du monde. Une organisation secrète la CRASS (quelle poisse!) régit la ville et domine ses habitants. Trois jeunes gens s'opposent à cette domination. Vous êtes l'un de

ces trois héros, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Tout au long de ce jeu de baston, vous pourrez changer de personnage profitant ainsi des capacités et des techniques de combat de chacun des héros. Programmé sur une cartouche de huit mégas, Metaljack verra le jour aux États-Unis dans le quatrième trimestre de l'année. En Europe, aucune date n'a encore été officiellement annoncée. Le second titre d'Atlus à attirer bon nombre de joueurs était un Shoot'Em Up à scrolling horizontal répondant au charmant patronyme de **Blazeon**. Dans cette lutte spatiale qui comporte une dizaine de niveaux, vous serez aux commandes d'un Bio-Cyborg. Ce vaisseau spatial équipé en armements divers a la possibilité de se transformer à volonté en cinq types de croiseurs interstellaires. Cette possibilité dotera votre force de frappe d'une puissance encore inconnue. D'une excellente réalisation générale, Blazeon est un Shoot'Em Up avec lequel il faudra compter lors de sa sortie vers le mois de novembre (aux États-Unis du moins).



BANDAI AMERICA

Après la catastrophe qu'était Ultraman sur Super Famicom, il fallait que Bandai se rachète quelque peu. C'est ce que cette société tente de faire avec **Toxic Crusader**. Un jeu de plateforme tout à fait décapant, mettant en scène un anti-héros complètement fracassé de la tête. Avec sa hache et sa dégaîne de déchet atomique, il devra se battre contre des adversaires ravagés qui n'auront qu'une envie : lui faire voir en accéléré l'histoire de sa vie. Animé par un scrolling multi-directionnel de très bonne qualité, Toxic Crusader est un jeu délirant.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

LES NOUVEAUTÉS D'ARON

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

* Seul candidat

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tel. 45 62 76 18
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !

BULLET PROOF SOFTWARE



Un seul et unique titre sur Super Famicom tenait le haut du pavé chez Bullet Software, ce titre est **Faceball 2000**. Tout le jeu se déroule dans un labyrinthe en trois dimensions. Vous êtes dans la peau d'un Smiley, petite tête toute ronde qui faisait, il y a encore quelques mois, la joie des acidomaniaques. Le but de Faceball 2000 est de détruire dans le labyrinthe l'adversaire qui vous fait face et qui se déplace en même temps que vous. Seul, Faceball 2000 est déjà super amusant, mais lorsqu'on commence une partie à deux, c'est deux fois mieux. On bouge tout le temps, on cherche l'adversaire à abattre, on arpente les couloirs, on sue, on transpire, on scrute le radar avec des yeux inquiets, bref on s'éclate. Partant pourtant d'un principe on ne peut plus simple, Faceball 2000 est l'un des titres les plus attractifs du salon, même si il est loin des grosses productions rencontrées.



Joystick Street Fighter II



Street Fighter II était en démonstration permanente. Deux gros joysticks à six boutons spécialement conçu pour ce titre étaient également accessibles par les visiteurs. Pour faire une partie, la queue était longue et les joysticks occupés en permanence. La conversion de ce hit d'arcade qui vit le jour en février 1991 et qui s'est vue

couronner du titre de meilleur jeu de l'année par the Amusement and Music Operator's Association (AMOA) est tout à fait remarquable. Lorsqu'on pratique un petit peu la version Super Famicom, on est très vite persuadé d'être en face de la version originale, tant la réalisation de ce titre est parfaite. Street Fighter II comporte huit personnages qui possèdent tous des aptitudes de lutte particulières, des forces et des faiblesses. Par exemple, Honda du Japon combat comme un catcheur Sumo, Blanka du Brésil, comme un singe de la jungle. Durant le jeu, chaque combattant aura un coup de prédilection qui lui permettra, à condition d'être bien exécuté, de ruiner les forces de son adversaire assez rapidement. Assurément gigantesque dans sa réalisation, on a raison de dire que Street fighter II est le jeu de l'année sur Super Famicom.

Grosse nouveauté plus inattendue celle-ci, est l'apparition sur Super Famicom du personnage fétiche de Walt Disney, Mickey Mouse, dans une aventure inédite: **The Mystical Quest**.



The Mystical Quest

CAPCOM

Tout comme Castle Of Illusion sur Megadrive, The Mystical Quest est un jeu de plates-formes avec graphismes exceptionnels. Pour parvenir au terme de cette quête mystique, notre petite amie la souris devra parcourir sept niveaux qui l'emmèneront dans des forêts équatoriales, sur les versants d'une montagne, dans des régions enneigées, etc... Particulièrement soigné au niveau graphique et d'une animation à la hauteur de la réputation de la vedette, The Mystical Quest est encore une super production signée Capcom. Comme beaucoup de compagnies présentes sur le marché, Capcom a également dans sa logithèque une simulation de football américain: **National Football League**. La sortie de ce titre est prévue pour le début de l'été aux USA. Avec vingt-huit équipes et un mode "Practice" tout à fait exceptionnel qui, entre autres, vous explique comment et pourquoi certaines techniques de jeu sont employées et pas d'autres, NFL n'utilise que des graphismes digitalisés d'une qualité tout à fait remarquable. Dernier titre sur Super Famicom à être présenté: **Super Buster Brothers**. Converti des machines d'arcade, cette réalisation également connue sous le nom de Pang est un petit jeu fort sympathique dans lequel vous dirigez un chasseur de bulles. Armé d'un pistolet un peu spécial, vous devrez détruire toutes les bulles qui apparaîtront à l'écran. Attention toutefois, lorsque vous en détruisez une, deux nouvelles apparaîtront, puis deux autres et ainsi de suite jusqu'à ce que vous

National Football League



avez détruit toutes les bulles. D'une action intense et suivant un rythme endiable Super Buster Brothers est un jeu diabolique.



Super Buster Brothers

telex

Contre toute attente, Sony n'a pas présenté la Playstation à Chicago. On commence à se demander si cet ensemble CD-ROM/Super Famicom n'a pas été abandonné à la suite du désaccord entre Sony et Nintendo, mais il semblerait que non. En revanche, Sony vient d'annoncer qu'il va développer des jeux sur Megadrive, Game Gear, Wonder Mega et Mega CD. Il serait même question que Sony développe une nouvelle machine avec Sega, sans doute un équivalent de la Playstation.

CULTURE BRAIN

Hormis Ninja Boy, un jeu que l'on connaît déjà, Culture Brain présentait **Golden Fighter**, un jeu de baston qui pourrait bien faire de l'ombre au tout puissant Street Fighter II, tant sa réalisation était intéressante. Tout



d'abord les sprites sont gros et bien animés, ensuite, et c'est sans doute en cela que réside la force de Golden Fighter, le nombre de coups que peuvent effectuer chaque combattant est au moins aussi important que ceux des lutteurs de Street Fighter II. Bien qu'aucune manette ne soit prévue pour augmenter le plaisir et la faciliter des commandes, Golden Fighter est un jeu de combat sur lequel il faudra compter dans l'avenir.



NEWS
SUPER FAMICOM PREVIEWS

telex

STREET FIGHTER II: Capcom USA est déçu car si ce jeu légendaire sortira au Japon le 10 juin, il faudra attendre plus d'un mois avant qu'il n'arrive aux USA. En effet, Nintendo of America est très strict et la version japonaise de Street Fighter II a été jugée trop violente. Alors, Capcom est obligé de modifier la version japonaise en retirant un peu de sang !



Shadowrun

DATA EAST

Inspiré du très célèbre jeu de rôle sur carton, **Shadowrun** est une aventure qui se déroule en Amérique du Nord dans les années 2050. Plongé dans les rues de Seattle, le monde des Shadowrunners, il doit apprendre et à surmonter les dangers qui le menacent. Tout au long de ce jeu qui se déroule en 3D isométriques, il devra chercher les causes de son malheur ainsi que de celui

qui accable les Hommes. Programmé sur une cartouche de huit mégabits avec une Ram permettant la sauvegarde des parties en cours, et six niveaux de jeu tous très différents, Shadowrun est un titre original, comme on a peu l'habitude d'en voir sur console.

Le second titre visible sur le stand de Data East, une société japonaise comme d'habitude, était **Ultrabots**. L'histoire en deux mots. Un vaisseau extra-terrestre, en orbite autour de la Terre, atterri sur notre sol libérant ainsi des dizaines et des dizaines de machines robotiques. Leur but: conquérir notre monde et se débarrasser de la race humaine, charmant projet! Vous êtes à la

tête d'une flotte d'interception et votre objectif à vous sera, bien entendu, de réduire cette force ennemie à néant. La principale originalité d'Ultrabots réside dans le fait que toute l'action de ce jeu se déroule en Ray-tracing et que tous les objets présents à l'écran sont et se déplacent en trois dimensions. Au cours de votre lutte, vous pourrez trouver des nouvelles armes qui augmenteront la force de frappe de votre Ultrabots. Les combats se dérouleront de jour comme de nuit. Une carte vous indiquera en permanence la présence ou non d'ennemi. De plus vous pourrez, en plein cœur d'une bataille, vous téléporter d'Ultrabots en Ultrabots afin d'avoir la meilleure stratégie d'approche de l'ennemi possible. Très complet donc, malheureusement aucune date sur la disponibilité de ce titre n'est annoncée par Data East.



Ultrabots



avons déjà causé, il s'agit de **Best Of The Best Karaté**,

ELECTRO BRAIN

Sur le stand de cette société américaine, des titres français. Oui, oui! Vous avez bien lu, des jeux français. Le premier d'entre eux, nous vous en

une simulation de Kick Boxing développée par Larciel, connu des possesseurs de micro sous le nom de Panza Kick Boxing et réputé pour la qualité de son animation...



ELECTRO BRAIN (suite)

Best Of The Best Karate



Metal Master est un jeu de combat avec d'énormes sprites robotique qui se déroule dans un monde post-apocalyptique et où la pitié n'a plus vraiment de raison d'être. D'une réalisation moins performante, au vu de la

preversion qui était en présentation, que les autres titres disponibles sur Super Famicom, **Metal Master** n'est prévue aux USA que pour la fin de l'année. **Best Of The North Star**, un jeu de baston dans lequel on retrouvera Ken le valeureux combattant nippon, fer de lance des dessins animés japonais est également annoncé chez Electro Brain. Mais pour l'instant nous n'avons pas plus de renseignements sur ce dernier, celui-ci n'étant pas en démonstration lors du CES.

GAME TEK

Heureuse surprise, beaucoup de titres étaient présentés chez cet éditeur. Connus par les amateurs de jeu télévisé sous le nom français de La Roue De La Fortune, **Wheel Of Fortune** débarquera sur Super Famicom avant la fin de l'année au USA. Aucune adaptation de ce titre en français n'est encore prévu. Dans la série "Je continue et persévère", Game Tek annonce également la sortie prochaine d'une



autre adaptation d'un jeu télévisé: **Jeopardy**. Le but est simple, il suffit de poser la question correspondant à la réponse donnée, c'est comme un quizz mais à l'envers.

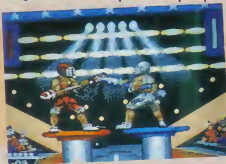


The Humans est un jeu d'action/réflexion assez novateur dans lequel vous devrez vous servir de votre intelligence (comme dirait l'autre) pour parvenir à vous échapper des nombreux niveaux qui seront proposés.

Complètement différent, **American Gladiator** est un jeu sanglant une fois de plus inspiré par un jeu télévisé à forte



audience aux States. Plusieurs épreuves, vous permettant de tester votre force et votre capacité de résistance. Une chose encore, n'oubliez pas que dans American Gladiator, la pitié n'a pas de place.



ELECTRONIC ARTS



Cette société, l'une des plus grosses maisons d'édition

sur Megadrive, nous a enfin dévoilé ces petites merveilles sur Super Famicom. Déjà connus des possesseurs de la Sega seize bits, **Desert Strike** est en cours de finalisation. Ce jeu d'hélicoptère en pseudo 3D dans lequel vous devrez délivrer des prisonniers alliés d'un tyran arabe qui n'a absolument rien à voir avec un tyran moustachu qui a fait l'actualité l'année dernière.

Rampart est un jeu radicalement différent de tout ce qu'on connaît sur console. C'est sans doute pour cela qu'il est intéressant. Vous êtes le seigneur d'un domaine et votre but est de protéger votre château des attaques ennemies et d'augmenter force en conquérant de nouveau territoire. Toute la subtilité de Rampart et de placer ses canons aux endroits stratégiques et d'attaquer en temps et en heure.



NHL Hockey, un titre qui a fait fureur lors de sa sortie sur Megadrive sera, tout comme **Desert Strike**, bientôt disponible sur Super Famicom. Cette simulation de hockey qui se déroule suivant un scrolling vertical est un véritable

petit chef d'œuvre de réalisme. Les joueurs se déplacent avec souplesse et dextérité et les animations sont d'une fluidité remarquable. Agrémenté par des options de jeu assez inédite, cette simulation sportive sera assurément l'une des meilleures et ce, toutes machines confondues.

Toujours chez Electronic Arts, une nouvelle simulation de golf, là encore, issue de la Megadrive, son nom: **PGA Tour Golf**. Dans cette simulation, on retrouve tous les ingrédients qui régalaient en générale les amateurs.

Tous les paramètres pouvant influencer ainsi sur la trajectoire de la balle au moment du swing sont présents. Là où PGA Tour Golf fait très plaisir, c'est qu'il utilise les capacités de la Super Famicom en matière de zoom et de rotation d'écran.

Ainsi au moment de l'impact, une caméra arrière suit la balle en l'air, les trous scrollant en trois dimensions. L'effet est intéressant et le jeu passionnant pour les amateurs.



HAL AMERICA

Outre le sombre daube qu'est Hyper Zone, Hal America présentait également **Arcana**, un jeu de rôle à la Dungeon Master. Dans des oubliettes, des couloirs sombres, des tours immondes, vous devez pas à pas avancer vers la liberté. Tout en dessinant la carte des lieux, il faudra ruser comme un fou pour venir à bout des nombreux monstres qui vous seront opposés. Outre ces dangers, vous devrez également chercher des clefs, des passages secrets, des trappes, etc... Un jeu de rôle excellent, comme il en existe encore peu sur Super Famicom. **Vegas Dream II**, un jeu de casino comportant le jeu de roulette, le jack-pot, le black-jack et tous les jeux que l'on retrouve dans ces paradis terrestres est également en cours de réalisation chez Hal America. Ce jeu n'était cependant pas présent sur le stand de cette société. Si la

telex

AMERICA SQUATTE SUR NINTENDO

Après le Game Génie NES et celui de la Megadrive, America annonce un Game Génie sur Game Boy. Ce petit génie devrait être commercialisé d'ici la fin de l'année.

Mais America ne compte pas s'arrêter là, car il a un autre projet d'envergure pour 93. Il s'agit de l'Aladin, un système révolutionnaire pour la NES. Il s'agit d'une cartouche de la taille de celles de la NES, mais qui est pourvue d'une fente dans laquelle s'encastre une cartouche nettement plus petite. Cela permettra de mettre moins de composants dans une cartouche de jeu et donc de baisser le prix de vente de ces cartouches de manière très sensible.

Les jeux America devraient coûter dans les 120 F.

SUPER FAMICOM PREVIEWS

Arcana



NCAA Basketball



Super Famicom attendait une simulation de basket-ball, la voici là voilà avec **NCAA Basketball**. Par rapport aux autres simulations de ce sport sur console, NCAA Basketball est entièrement réalisé suivant le mode 7. Au cours du jeu, vous suivrez donc votre joueur de dos. A chacun de ses mouvements, le terrain se déplacera en fonction de sa position. Vous tournerez à gauche, l'écran se déplace, à droite, il fait de même. Cette nouvelle utilisation des capacités de la Super Famicom apporte à cette simulation une toute nouvelle dimension, une dimension qui la rapproche encore un peu plus de la réalité. Un jeu très impressionnant. Pour un peu on s'y croirait!

Vikings



graphismes en 256 couleurs et une bande sonore digitalisée et complètement étonnants, Viking est un jeu surprenant.

Out Of This World est un des titres les plus attendus de cette société. Connus par les possesseurs de micro sous le nom d'Another

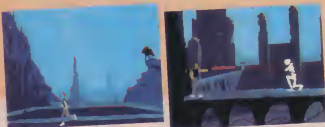
INTERPLAY

Les trois Vikings de **Vikings** vont vous en faire voir de toutes les couleurs, avec leur franc-parler et leur attitude de barbare. Chacun des cinq niveaux de ce titre correspond à un pays nouveau. Ainsi, nos trois compères passeront allégrement d'une époque à l'autre en affrontant les dinosaures de la préhistoire, les momies de l'ancienne Egypte, ou les machines infernales d'une entreprise moderne. Avec des

World, ce jeu se déroule comme un véritable petit film dont vous êtes le héros. Avec une animation foudroyante et une intensité dans le scénario rarement atteinte et des effets spéciaux superbes, Out Of This World est une super production qui en étonnera plus d'un.

Très mignon, très rigolo, très bien réalisé, **Claymates** est un jeu en plus très distrayant. Dans la peau de Clayton, vous devrez retrouver votre père le professeur Putty qui a été enlevé par des étranges créatures. Un jeu d'action au scrolling multi-directionnel, pimpant et éclatant à souhait.

Claymates





The Beast. Apparemment plus jouable et plus rapide que la version

IGS

En même temps que Rocketeer dont la version américaine vient tout juste d'être mise sur le marché, IGS présentait l'adaptation sur Super Famicom de **The Shadow Of**

Megadrive, TSOIB utilise en plus les capacités de la Super Famicom ce qui permettra très certainement de hisser cette réalisation vers les sommets et ainsi dépasser la version



Super CD Rom de ce titre qui pour l'instant était la meilleure.

IREM

Gunforce est un jeu d'arcade comme on en voit bien souvent dans les salles. Vous êtes un guerrier futuriste, fusil à la main qui, tout au long de son périple, doit aligner raide sur place, le plus d'ennemis possible. Pour être sanglant, Gunforce est sanglant. En tirant dans pratiquement toutes les positions, vous pourrez également vous servir des éléments de décor mobile tels que les chars d'assaut, ou les Jeeps qui traînent ça et là.



Bien plus original et surtout bien plus convulsiel et moins agressif que Gunforce, **Dinosaurs** est un jeu de plates-formes qui met en scène un petit dinosaure fort sympathique, ma foi. Embringué dans une histoire à la mords-moi le noeud, il lui faudra tout son courage pour se dépêtrer des embrouilles qui lui tomberont dessus. Un jeu hyper plaisant comme an aime-rait en voir plus souvent, ma foi (NDLR: Bis!).



KONAMI

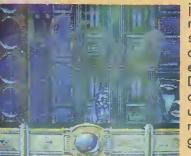
L'un des leaders du monde des jeux vidéo, le géant japonais Konami nous prépare encore bien des surprises. **Teenage Mutant Ninja Turtles IV** était à l'honneur sur le stand. D'une qualité équivalente à Contra Spirit, cette

production utilise tout comme ce dernier les extraordinaires capacités de la Super Famicom. Dans ce jeu 100% action, on retrouvera entre autre la plupart des scènes de la version arcade mais également des tableaux inédits qui vous transcenderont de joies et de plaisir.

Autre gros titre prévu chez Konami, **Batman**. Ce parfait



jeu d'arcade est une véritable petite merveille. Les décors quoiqu'un peu sombres, sont beaux et parfaitement détaillés. L'animation du héros masqué est elle aussi tout à fait excellente. D'une action entraînante tout au long de l'aventure, ce titre de Konami est une fois de plus à la hauteur de la réputation de la marque, c'est à dire géant.



MINDSCAPE

Pour l'instant plus spécialisé sur les jeux pour micro-ordinateurs, Mindscape comme beaucoup de compagnie se met à développer sur console. Outre Paperboy II et The Chessmaster que l'on connaît déjà pour les avoir testé, la principale curiosité résidait dans la présentation de **Wing Commander**, un des titres les plus en vogue actuellement sur PC. Et pour une réalisation, je vous garantis que c'est une réalisation. Dans Wing Commander vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial, toute l'action se déroule en trois dimensions. Votre but est simple, il suffit d'accomplir la mission que l'on vous fixe et de rejoindre une planète voisine.

Riches et intéressant le jeu ne se déroule pas de manière linéaire, Wing Commander devrait vous le jour avant la fin de l'année. Toujours chez Mindscape, voici **Gods**. Dans ce jeu de plates-formes issu lui aussi des ordinateurs ludiques vous êtes un guerrier ténébreux et comme vous n'avez pas grand chose à faire de votre vie, vous décidez d'aller provoquer les Dieux sur le mont Olympe.



Ne l'entendant pas de cette oreille, les dieux vont se révolter et contre-carrier vos plans en vous barrer la route à chaque fois qu'ils en auront l'occasion.

JVC MUSICAL IND.



Stoop! On s'arrête chez JVC quelques instants et plus particulièrement sur **Super Star Wars** qui était l'une des plus grosses attractions du salon. Il faut reconnaître que JVC n'y est pas allé de main morte pour soigner ce titre.

Dans la peau de Luke Skywalker, de Han Solo ou de Chewbacca,

vous devrez lutter contre les forces obscures du mal pour sauver la terre. Reprenant le scénario du film, Super Star Wars se compose de quatorze niveaux, tous variés et différents les uns des autres. Ainsi, en fonction du personnage que vous dirigerez, vous devrez dévaster une taverne, traverser des déserts peu accueillants ou encore pulvériser l'Etoile Noire dans une bataille galactique proche de la perfection. Si les scènes en scrolling horizontal n'utilisent que très peu la capacité de la Super Famicom, par contre lors de la traversée du désert en vaisseau spatial ou lors de



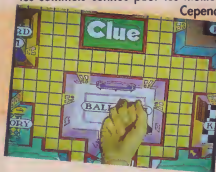
l'attaque de l'Etoile Noire, on comprend très vite sa douleur et on se rend compte de quoi est capable la seize bits de Nintendo en matière d'animation 3D, en un mot c'est tout simplement ahurissant. Et encore en plus de tous ces effets, la musiques du film, la vraie bande sonore originale suit chacun de vos mouvements, je ne vous raconte même pas le délire et la qualité de cette dernière. Devant Super Star Wars, on bave comme devant sa première voiture.

PARKER BROTHERS

Deux jeux de sociétés sont disponibles chez Parker. Vous les connaissez, il s'agit du **Monopoly** et du **Cluedo** (connu sous le nom de Clue aux USA). Chacun de ces deux titres sont d'une réalisation correcte, sans bien sûr atteindre les sommets connus pour les meilleurs jeux sur cette console.



Cependant et malgré leur intérêt relatif, les passionnés, les fous, les fanas, les cinglés, les dingos, les maboules, les frappés de la tête des jeux de société y trouveront leur compte, la conversion de ces jeux en carton étant parfaite.



NOUVEAU

7 JOURS
SUR 7
DES NEWS

24 HEURES
SUR 24
DES INFOS

LE 1^{ER}
CLUB D'ECHANGE
EN DIRECT !!

36-15
Shoot Again

LE PLUS GRAND CLUB
D'ECHANGE DE FRANCE.
Shoot Again

CHAQUE JOUR UN
NOUVEAU STOCK !

+ DE 400 CARTOUCHES
DONT 150 SUR MEGADRIVE

LISTE COMPLETE SUR
LE 36-15 SHOOT AGAIN

UN SERVICE
VPC RAPIDE
ET SIMPLE

TARIF : 1 JEU CONTRE 1
Super Famicom 150 F
Megadrive 100 F
PC Engine / Core Graft 80 F
Master System 75 F
Game Boy 50 F

TARIF : 2 JEUX CONTRE 1
GRATUIT !
Frais de port à notre charge !

30 FRS DE PORT.

50 Frs de port pour tous contre remboursement...

Nous ne reprenons pas Atari 2600 sur Megadrive, Cyber Core et Tapes Of Monster Path sur Neo.

Bon à découper puis à retourner rempli à :
"Le plus grand club d'échange de France"
SHOOT AGAIN, 145 rue de Flandre 75019 Paris.

☐ J'envie 1 jeu contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.
Je donne :

Je désire :

GRATUIT TOI

Je possède :

Je paie : ☐ Au forfait, ☐ Par chèque d'impôt, ☐ Par mandat lettre.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

Tél :

Date :

Shoot Again, Neo, Sega, Nintendo, Atari, 2600 sont des marques déposées. Shoot est un personnage déposé. Megadrive, Gameboy, Super Famicom, Neo Geo, Cyber Core, Atari 2600, PC Engine, Tapes Of Monster Path sont des marques déposées. Les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs. Shoot Again ne rembourse le droit de récupérer son prix sauf preuve. Cette offre a une durée limitée.

MICROPROSE



Chez Microprose deux titres convertis du PC étaient en démonstration.

Le premier d'entre eux était **Rail**

Road Tycoon, un jeu de construction de chemins de fer, où pour gagner il faut écroser les autres et devenir une sorte de Bernard Tapie de la finance.

Le second titre qui devrait voir le jour dans un proche avenir est **Super Strike Eagle**. Ce simulateur d'avion de chasse vous plongera en pleine guerre. Plusieurs missions vous seront proposées, à vous de les accomplir et d'améliorer votre grade. Graphiquement excellent cette simulation est la première du genre et d'après ce qu'on a pu en voir cela ne pourrait pas être la dernière tant cette réalisation est réussie. Graphismes digitalisés, son également numérisés, Super Strike Eagle est une réussite sur Super Famicom.



SUNSOFT

De très bons titres sont à prévoir avant la fin de l'année chez Sunsoft.

Le premier à voir le jour sera assurément **Batman, Revenge Of The Joker**.



Une fois de plus, Gotham City est dans une merde noire (excusez pour l'expression, mais ici c'est tellement justifié). Un Clown, prince du crime de surcroît domine la ville et n'a qu'un seul rêve : damner le point à Batman et le réduire en bouillie de chauve-souris. Le Joker derrière tout cela tire les ficelles et envoie ses hommes de mains à la poursuite du héros. Armé d'un véritable petit arsenal, Batman pourra également récupérer de nouvelles armes au fur et mesure de sa progression. D'une réalisation exceptionnelle Batman Revenge Of The Joker est un

titre exceptionnel, un point c'est tout.

Second titre tout aussi remarquable, **Death Valley Rally** avec beep beep le coyote. Dans ce jeu de plates-formes très originale, vous serez dans la peau de ce satané coyote à qui il arrive toujours des embrouilles incroyables. Une fois de plus dans cette réalisation il ne sera pas tranquille et vous non plus. Rapide et très amusant Death Valley Rally est annoncée aux USA pour le mois d'octobre.



NANCO

Déjà annoncé dans nos colonnes depuis plusieurs mois, **Wings II** ne devrait pourtant maintenant ne plus trop tarder à voir le jour puisqu'il est prévu pour une sortie aux États Unis dans le courant du mois d'octobre. Vous êtes dans le cockpit d'un biplan en plein milieu de la première guerre mondiale. Trois missions vous seront proposées. L'une d'entre elle vous permettra de dynamiter les installations ennemies en larguant des tapis de bombes (expression bien connu de notre copain Saddam).

Se déroulant un peu à la façon de Pilot Wing. Wing II est un titre qui utilise une fois de plus les capacités de la Super Famicom. Et quand c'est programmé de la façon dont ça l'est, croyez-moi, le résultat est absolument magnifique.

Complètement inédit par contre, **Whirio**. Programmé sur une cartouche de huit mégas est une jeu d'action aventure dans lequel vous devrez sauver un village tout entier d'une épidémie mortelle. Plus de quarante niveaux, des graphismes excellents et une bande sonore tout à fait aguçante sont au programme de cette réalisation de Nanco. Sortie annoncée pour décembre.



SPECTRUM HOLOBYTE

Pas vraiment grand chose chez Spectrum Holobyte, si ce n'est qu'une conversion de Tetris: **Wordtris**.

Comme son nom l'indique ce jeu est un fait un parfait mélange entre le scrabble et Tetris. Du haut en bas de l'écran des pièces tombent, vous devez les assembler pour former des mots. Plus vous formez de mots, plus vous marquez de points et plus vous avancez dans le jeu. Plus vous avancez dans le jeu, plus les choses deviennent difficiles. Plus les choses deviennent difficiles et plus vous avez de chances de perdre.

Bref, Wordtris c'est un casse-tête sans nom. Enfin si, c'est un casse-tête.



Dans **Radio Flyer**, vous êtes

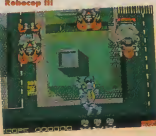
de nouveau (après Wings II) au commandement d'un biplan. Le jeu se déroule suivant un scrolling multidirectionnel, et comme presque toutes les réalisations d'Ocean ce titre est une adaptation de film de la Columbia.



Lethal Weapon III (L'Arme Fatale III, pour les anglophobes) est également en préparation chez Ocean. Vous êtes Riggs ou Murtaugh et vous devez lutter contre une organisation criminelle. Votre mission vous entraînera dans les rue de Los Angeles. Action et dynamisme seront au rendez-vous de cet excellent titre.

Fidèle à la tradition, Ocean présentait également **Robocop III** (le film n'est pas encore sorti en France). Dans ce Beat'Em Up vous devrez défaire les méchants, arpenter les rues de la ville, tirer sur tout ce qui bouge, détruire l'OCP et surtout rester en vie.

Se déroulant de deux manières différentes en fonction des différents niveaux, Robocop III met parfois en pratique les capacités de la Super Famicom et ce n'est franchement pas un mal.



☎ 80 57 11 42 — Fax : 80 58 09 45

MEGA CD	3490 frs
SONIC THE HEDGEHOG	349 frs
SHADOW DANCER	389 frs
DONALD DUCK	369 frs
GOLDEN AXE 2	429 frs
UNDEAD LINE	429 frs
F22 INTERCEPTOR	429 frs
RAIDEN TRAD	419 frs
ROBOCOD	429 frs
E.A. HOCKEY	429 frs
JOHN MADDEN 92	429 frs
TOKI	426 frs
DESERT STRIKE	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
ALISIA DRAGON	429 frs
SHINING AND DARKNESS	569 frs

CONSOLE PC ENGINE DUO	3790 fns
CONSOLE PC GT	2490 fns
SUPER CD ROM	2940 fns
CONSOLE NEO GEM GEM GEM	960 fns
FINAL MATCH TENNIS	1440 fns
PC KID 2	1440 fns
FINAL SOLDIER	340 fns
NINJA SPIRIT	340 fns
HIT THE ICE	360 fns
PARASOL STAR 2	360 fns
SALAMANDER	360 fns
GRADIUS	360 fns
CD SPRIGGAN	380 fns
SUPER CD R TYPE COMPLETE	360 fns
SUPER CD PRINCE OF PERSIA	360 fns
SUPER CD GATE OF THUNDER	420 fns
SUPER CD HUMAN SPORTS	420 fns
SUPER CD SPRIGGAN 2	420 fns

CONSULE NEO GEO	2990 frs
CYBER LIP	690 frs
BOWLING	690 frs
2020 SUPER BASEBALL	690 frs
MAGICIAN LORI	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
NAM 1975	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
GHOST PILOTS	750 frs
TOP PLAYER'S GOLF	790 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
SUPER EIGHT MAN	1390 frs
CROSSED SWORDS	1390 frs
ROBO ARMY	1390 frs
CYBERNETIC SOCCER	1390 frs
FATAL FURY	1490 frs
MUTATION NATION	1490 frs
LAST RESORT	1490 frs
ALPHA COMMANDO	1490 frs
BASEBALL STARS 2	1490 frs
SENGOKU 2	
ART OF FIGHTING	☐
KING OF THE MONSTERS 2	☐
JOYSTICK NEO GEO	390 frs

CONSOLE SUPER NES + 1 ju	1790 frs
ADAPTATEUR US	190 frs
CASTELVANIA 4 US	460 frs
LAGOON US	490 frs
CONTRA SPIRIT US	490 frs
SUPER OFF ROAD US	480 frs
SUPER MARIANA US	490 frs
SUPER TENNIS US	490 frs
ARTHUR QUEST US	450 frs
ARFA R8	260 frs
GOEMON FIGHT	520 frs
RAIDEN TRAD	290 frs
ZELDA 3	500 frs
SUPER ADVENTURE ISLAND	500 frs
F1 EXHAUST HEAT	580 frs
THE BATTLE BLAZE	580 frs
HAT THICK HERO	580 frs
BATTLE GRAND PRIX	590 frs
STREET FIGHTER 2	☛
BATLETOADS	☛
MAGIC SWORD	☛
NINJA TURTLES 2	☛
JOYPAD	190 frs
JOYSTICK JB KING	690 frs

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse : _____

Tél. :

DESIGNATION DU PRODUIT		Qté	Prix
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Contre-remboursement <input type="checkbox"/> Mandat (+ 35 Frs)		total :	

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées

T&HQ

Parmi les cinq ou six titres que l'on connaissait déjà, Pit Fighter, Home Alone etc... Deux nouveautés étaient là sur le stand de T&HQ prêtes à être attaquées par les foudres de notre flash. **James Bond Jr**, vous l'aurez compris met en scène un jeune aventurier prêt à tout (enfin presque) pour sauver la reine. La mission qui lui est confiée ici l'emmènera bien loin: dans les

profondeurs, à bord d'un avion dans une bataille aérienne frénétique sur les plaines de Far-West quand vient le nuit, j'en passe et des meilleurs. Parfois Shoot'Em Up, d'autre fois Beat'Em Up, d'autre fois encore jeu de plates-formes, **James Bond Jr** est un jeu riche qui nous a épaté.

Rebasaurus



James Bond Jr



Sous le titre un petit peu étrange de **Rebasaurus** se cache en réalité un jeu de plates-formes assez rigolo dans lequel vous dirigez une espèce de robot à l'allure batracienne, prêt à catapulte tous les gnomes qui se présentent sous le feu de son arme futuriste. Comportant des gros sprites et des animations très soignées, ce titre de T&HQ devrait apporter un petit peu de renouveau dans le genre.



Hit The Ice



TATO

Contrairement à ce que l'on pourrait croire compte tenu de la renommée de Taito, cette société n'avait en démonstration que très peu de nouveautés. En fait, il n'y avait que deux titres: **Hit the Ice** et **On The Ball**. Connus des possesseurs de PC Engine, **Hit The Ice** n'est rien d'autre qu'une simulation de hockey sur glace dans laquelle la baston comporte une place très importante. Scrolling horizontal et zoom sont au programme de cette production.

Aucune date de commercialisation officielle n'a été donnée par Taito, quant à la sortie de ce titre aux Etats-Unis, alors en France, vous pensez bien mes braves...

On The Ball est un titre qui pourrait à forte dose vous rendre complètement marteau, vous faire perdre le sens de l'équilibre ainsi que toute vos certitudes sur le force de l'attraction terrestre. A l'écran une balle, vous devez la guider à travers des dizaines et des dizaines de labyrinthes et l'aider à trouver la sortie. L'originalité de **On The Ball** réside de la fait que contrairement à **Marble Madness** par exemple, ce n'est pas vous qui dirigez la boule, mais le décors, ce qui n'est pas toujours évident à percevoir.



TRADEWEST



Avec le superbe **Super Battletoads** dont on vous a déjà parlé en lang en large et en travers dans une de nos précédents numéros, Tradewest présentait également leur simulation de football américain (tiens il y avait longtemps!): **Pro Quarterback**.

Utilisant des joueurs digitalisés, des animations sonores hyper réalistes (quoique l'ambiance des stades de football américain, je ne les connais que très superficiellement) et 26 équipes au total, la lutte sera chaude pour savoir quelle sera la meilleure simulation parmi toutes celles que l'on a vu au cours de cette exposition.



TRIFFIX

Il y a bien longtemps maintenant sur un ordinateur que vous ne connaissez peut être même pas, il y avait un jeu qui s'appelait **Ballblozer** et qui était absolument remarquable, **Space Football** (one on one) en reprend un peu le principe.

Vous êtes dans la peau d'un joueur de football hyper futuriste. Dans votre carcasse qui se déplace à une allure quasi lumineuse, vous avez une vue du terrain en trois dimension parfaite. Devant vous une balle et un adversaire doté des mêmes capacités que vous, le but et

de marquer le plus de points possible en tirant dans la balle le mieux qu'il soit. Tirant parti des avantages du mode 7 de la Super Famicom, **Space Football** est un jeu qui aurait fortement tendance à me plaire.





TITUS

Quand une société française se lance à corps perdu dans l'attaque du marché de la Super Famicom, on se lève (pas pour Danette) et on applaudit en cœur.

Deux titres sur Super Famicom sont annoncés par Titus.

Le premier d'entre eux est très certainement le plus attendu puisqu'il s'agit de l'adaptation des **Blues Brothers**, un film à combien célèbre. En jeu, les Blues Brothers c'est plutôt pas mal, pas mal du tout même. D'abord on peut y jouer à deux, ce qui est toujours plaisant pour un jeu d'action et de plates-formes, ensuite les deux joueurs devront s'entraider pour franchir les difficultés. Enfin, la réalisation de Blues Brothers est excellente, ce qui ne gâche rien.

Le second

titre de Titus



sur Super Famicom s'appelle **The Brainins**. C'est un jeu de réflexion complètement fou qui vous fera passer de longues nuits blanches, enfin si vous aimez vous prendre la tête.

NEWS
SUPER FAMICOM PREVIEWS

telex

UNE NOUVELLE CONSOLLE

Matsushita s'est associée à Electronic Arts pour développer une nouvelle console pourvue d'un CD-ROM. Ce projet étant top secret, nous n'avons encore aucune spécification technique concernant cette console, mais il semblerait qu'elle soit très performante au niveau graphisme et rapidité. De plus, Warner (la plus grande

compagnie cinématographique mondiale) vient de rejoindre Matsushita et Electronic Arts dans cette aventure, ce qui est loin d'être négligeable. Warner devrait notamment se charger de diriger les jeux développés sur cette console, par téléchargement, par l'intermédiaire des télévisions câblées aux USA. Nintendo et Sega risquent fort de devoir compter avec cette nouvelle console!

LE GAME KEY

Sous ce nom étrange se cache en réalité une véritable petite révolution pour tous les possesseurs de NES, autrement dit, de Nintendo huit bits. Vous le savez, on le sait, il existe aux Etats-Unis des milliards de jeux, et pour l'instant, seuls quelques-uns d'entre eux parviennent à franchir les frontières de notre pays. Avec le Game Key, c'est désormais bel et bien fini puisque vous aussi, vous aurez tout le loisir de profiter de ces mégas titres sur votre NES et, en plus, des jeux que vous pourrez acheter en Angleterre, si vous comptez faire un petit tour là-bas.

Comment cela se présente-t-il? En fait, c'est assez simple, le Game Key est un bête adaptateur que vous enfichez dans la fente de la NES. Pour l'utiliser, c'est archi très simple, bref pas compliqué du tout. Vous prenez votre cartouche américaine, vous la connectez au Game Key, vous fourrez le tout dans le réceptacle de la NES prévu à cet effet et hop, l'affaire est dans le sac, comme dirait Thierry Lhermitte dans je ne sais plus quel film. Distribué par la société Horelec, le Game Key devrait dès maintenant se trouver chez votre revendeur en même temps que les jeux américains, puisque Horelec les distribue également. De plus, si vous possédez un Game Genie, pas de problème, les deux cartouches peuvent parfaitement s'imbriquer l'une dans l'autre et tout fonctionnera parfaitement.

Achtung, ce n'est pas tout. Le Super Game Key permettant de faire fonctionner sur votre NES tous les jeux américains et japonais, sera bientôt disponible (en juillet apparemment). Alors n'attendez plus, sautez sur l'occasion et profitez des centaines de milliers (c'est déjà mieux qu'un milliard!) de jeux qui existent à l'étranger. Horelec, votre adaptateur est une brillante idée. Félicitations.



- Nec, le renouveau? -

Lors de notre reportage sur le CES de Las Vegas nous avions utilisé le titre suivant, NEC: La fin ? On nous avait alors prôché de dramatiser et de prédire la mort de la gamme NEC, alors que notre intention était de signaler que les cartouches allaient disparaître au profit des CD-ROM (ce que nous pensons toujours et qui semble se vérifier). Alors ce coup-ci, on ne se mouille pas, allez hop! On met un titre optimiste, ça mange pas de pain!

Après une absence remarquée au salon de Las Vegas, la gamme NEC est de retour à Chicago. Cette fois, c'est Turbo Technologies (une compagnie créée par NEC et Hudson) qui mène la danse. Cette nouvelle compagnie a pour mission de relancer la TurboGraphx (PC Engine américaine) et la Turbo GT, ainsi que d'assurer le lancement de la Duo sur le marché américain. D'après les professionnels américains, l'opération n'est pas un succès pour l'instant, mais il est encore trop tôt pour faire un véritable bilan. Cela dit, même si les nouveaux jeux présentés sur NEC à Chicago ne pouvaient rivaliser en quantité avec les nouveautés Sega ou Nintendo, il y avait quand même un bon choix. La nouvelle la plus surprenante de ce salon, c'est que NEC a réalisé un adaptateur permettant de passer les CD-ROM Mac sur une

Duo, bien que l'on puisse douter que cela intéresse beaucoup les possesseurs de cette machine.

Et la nouvelle 32 bits de NEC, me direz-vous. Et bien pas grand chose de neuf car ce fabriquant est très discret à propos de sa petite dernière. La console n'a pas encore de design, mais le système de développement est au point et des éditeurs ont déjà été contactés pour développer des jeux sur cette machine. Cela est très excitant, car on peut être sûr qu'une console 32 bits réalisée par NEC ne peut être qu'une petite merveille et je mours d'impatience à l'idée de découvrir les jeux que pourrait réaliser Hudson sur cette console. Ne nous faites pas attendre trop longtemps Mr NEC, s'il vous plaît, je pourrais tenir jusqu'à Las Vegas en janvier, mais après je craque! Cette fois-ci les rumeurs ne sont pas sans fondement, nous avons eu la confirmation

que NEC et Hudson envisageaient très sérieusement de commercialiser la PC Engine très prochainement en Europe. La décision n'a pas encore été prise définitivement, mais nous seront fixés dans le courant du mois de Juin. Mieux vaut tard que jamais!



Bonk III

mesure où il s'est investi dans la distribution de la gamme NEC dans le cadre de Turbo Technologies.

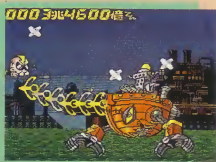
Bonk (que nous connaissons en France sous le nom de PC Kid) est indiscutablement le héros fétiche de la PC Engine et pas moins de deux nouveautés (NDR, eh oui, il y en a plus que "une", cela nous fait bien "pas moins de deux", eh oui, eh oui) lui sont consacrées. **Bonk III** est le troisième épisode de la série et il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes bourré d'humour. La nouveauté,



c'est que notre héros a la possibilité de se transformer en un énorme Super Bonk qui occupe la moitié de l'écran. Nul doute que Bonk III sera un jeu aussi passionnant que les précédents, mais il faudra patienter car Hudson n'en est

HUDSON

qu'au début du développement, Bonk III n'arrivera pas sur votre console avant avril. Dans **Bonk's Thunder shooting**, notre PC Kid quitte la préhistoire pour le futur. Cette fois-ci, il ne s'agit plus d'un jeu de plates-formes, mais d'un shoot-them-up à scrolling



horizontal dans lequel un bonk cybernétique, à lunettes de soleil, vole dans les airs en tirant sur des aliens particulièrement délinquants. Les graphismes sont très sympas et la maniabilité est excellente, comme toujours chez Hudson. Un shoot-them-up qu'il ne faudra pas rater lors de sa sortie en décembre.

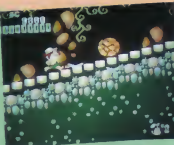
Autre série fétiche de Hudson: après Gunhed et Star Soldier, voici un troisième épisode qui se nomme...



Soldier Blade



... **Soldier Blade**. La réalisation est aussi soignée que celle des épisodes précédents et vous pourrez casser de l'alien à nouveau dès l'automne. Toujours dans le registre des séries,



certaines parties du parcours peuvent s'effectuer en skate-board. Sortie prévue en Novembre.



Riot City est un jeu de baston, dans la lignée de Final Fight, qui est prévu sur Super CD Rom au début de l'année prochaine. Ce jeu musclé

devrait séduire tous les amateurs du genre, d'autant plus qu'il est possible de jouer à deux. Parmi les jeux en cours de développement et qui n'étaient pas présentés à Chicago, on peut citer **Sim City**, ainsi que **Dungeon Explorer II**, la suite très attendue de cet excellent clone de Gauntlet qui, comme le premier épisode, pourra se jouer à cinq.



Hudson nous présente **New Adventure Island**. Contrairement à Adventure Island, il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade/aventure mais d'un jeu de plates-formes dans la lignée de Super Adventure Island sur Super Famicom. On y retrouve le même personnage,



ICOM



labyrinthe, d'autant plus que des fantômes et bien d'autres créatures maléfiques vous attaquent sans cesse, il faut même nager dans les douves du manoir, en prenant garde à ne pas se laisser dévorer par les requins qui vous y attendent. Ce programme est prévu pour septembre. Dans Camp California sur Super CD Rom, c'est tout l'univers des surfeurs californiens qui vous attend. Votre but est de protéger l'environnement en ramassant les bouteilles et les boîtes de conserve qui traînent sur les plages, mais, bien entendu, il vous faudra combattre de nombreux géneurs. **Camp California** bénéficie



Camp California



Shape Shifter sur Super CD Rom est un jeu d'action qui reprend bon nombre d'ingrédients des jeux de rôles. Ce programme qui se déroule dans l'univers de l'héroïc-fantaisie met un scène un barbare qui affronte un sorcier et toutes sortes de monstres. **Ghost Manor** est un jeu de plates-formes assez séduisant, dans lequel vous explorez un manoir hanté.

Les pièges sont très nombreux et il n'est pas aisé de s'y retrouver dans ce



Ghost Manor

de graphismes du style dessin animé et, à chaque niveau, vous avez le choix entre cinq personnages différents. Notez que le jeu est accompagné de chansons des Beach Boys. Sortie en novembre.



LUCAS FILM

Voici la conversion sur Super CD Rom d'un grand succès de Lucas Film sur micro. Il s'agit de **Loom**, un grand jeu de rôle qui bénéficie de superbes graphismes. Ce jeu se déroule dans l'univers de l'héroïc fantasy, au temps des dragons et des goblins. Il vous faudra vous creuser les méninges et utiliser de nombreux enchantements à bon escient (en jouant des notes de



musique dans un ordre précis) pour sauver le monde de Loom de la catastrophe. Un régal pour les amateurs de jeux de rôle, qui sortira en décembre.



Ce célèbre éditeur spécialisé dans les jeux de rôle nous présente **Order of the Griffon**. Il s'agit

d'une adaptation du jeu de plateau du même nom. Vous formez votre groupe de personnages avant de vous lancer dans une longue exploration du monde du Griffon, dans lequel vous ferez fréquemment de très mauvaises rencontres. Ce jeu de rôle peut se jouer seul, mais il est également possible de jouer à quatre, chaque joueur contrôlant un personnage différent. Sortie en Août.

SSI



MANLEY

Night Creature est un jeu d'action qui vous entraîne dans un univers digne des films d'épouvante. Vous tenez le rôle d'un fermier qui a été envouté par un vampire. Pour vous libérer de ce sort, vous devez affronter vampires et morts vivants, mais il va



également falloir vous servir de vos méninges car il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure.

Il est indispensable de dialoguer avec différents personnages et de résoudre des énigmes pour progresser dans le jeu.

Sortie en juin.



SPECTRUM HOLOBYTE



Cet éditeur bien connu des possesseurs de micros fait sa première apparition sur la PC Engine avec **Falcon**, son plus célèbre simulateur de vol. Pour l'occasion, le pilotage du F 16 a été nettement simplifié, il ne s'agit plus vraiment d'un véritable simulateur de vol, mais plutôt d'un shoot-them-up très réaliste. Il faut sélectionner

soigneusement les armes dont vous équipez votre F 16 en fonction des différentes missions qui vous sont proposées. Il est à noter qu'il est possible d'affronter un ami en duel aérien si l'on dispose de deux Turbo GT avec un câble de liaison. Sortie en juillet.



ACCOLADE

Accolade est un autre éditeur spécialisé dans les simulations de combat sur micro, qui fait également son apparition sur la PC Engine avec **Gunbot**. Ce jeu vous fait participer à la guerre du Vietnam, aux commandes d'une vedette de combat de la marine américaine. Vous devez



remonter un fleuve pour accomplir différentes missions dans une région contrôlée par les vietcongs et il vous faudra affronter les navires ennemis et détruire le quartier général de vos adversaires. Sortie en Juin.

GAME BOY

**PLUS DE 100 TITRES
A PARTIR DE 140 F**

ADAMS FAMILY	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00
ALWAYS	199,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
BATMAN	149,00
BATTLE TOADS	199,00
BETTER JOES	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BOMBER KING 2	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00
CASTLEVANIA 1	199,00
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE	199,00
CHESSMASTER	239,00
CHOPFLETER 2	239,00
CONTRA	149,00
DAE DALIAN OPUS	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	199,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00
DR MARIO	239,00
DUCK TALES	259,00
F1 RACE	199,00
F1 SPIRIT	259,00
FACEBALL 2000	259,00
FASTEST LAP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	259,00
FINAL FANTASY ADV	259,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00
FINAL FANTASY LEG 3	259,00
FORTIFIED ZONE	239,00
FORTRESS OF FEAR	239,00
GHOSTBUSTER 2	239,00
GOLF	199,00
GRADIUS	239,00
GREMLINS 2	239,00
HAL WRESTLING	239,00
HOK	239,00
JACK NICKLAUS	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	199,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	239,00
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	239,00
MISSILE COMMAND	239,00
MOTOCROSS	239,00
NAIL N SCALE	239,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS 3	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA GARDEN	239,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PIPE DREAM	199,00
PLAY ACTION FOOTBALL	149,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERSIA	239,00
PUNISHER	239,00
RADAR MISSION	199,00
RESCUE OF PRINCESS	199,00
ROBOCOP 2	239,00
ROBOCOP	239,00
ROCKY RABBIT	239,00
R TYPE	239,00
SERPENT	149,00
SHANGHAI	149,00
SIMPSONS	259,00
SNOW BROTHERS	199,00
SPIDEFMAN	199,00

STAR TREK
SUPERMARIOLAND
SUPER RO PRO AM
TENNIS
TERMINATOR II
THE FLASH
TINY TOON
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH
WORLD CIRCUT
WORLD CUP SOCCER
WORLD ICE HOCKEY

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL
949 F
MEGADRIVE + PERITEL +
QUACK SHOT 1 129 F
CARTOUCHES MEGADRIVE
A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	395,00
ART ALIVE	310,00
ATOMIC ROCKID	239,00
BEAST WARRIORS	469,00
BLOCK OUT	150,00
CARMEN SANDIEGO	449,00
CENTURION	429,00
CRACK DOWN	190,00
CRUISE BUSTER	345,00
DARLIS	249,00
DARK CASTLE	289,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	449,00
DECAP AT TACK	295,00
DESERT STRIKE	449,00
DIANA	449,00
DRAGON EYES III	449,00
EA ICE HOCKEY	429,00
EL VIENTO	400,00
F1 CIRCUIT	295,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	395,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00
FANTASIA	295,00
FATAL REWIND	345,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	259,00
GHOSTBUSTERS	259,00
GOLDEN AXE 2	289,00
GYNOUD	289,00
HELL FIRE	190,00
IMMORTAL	429,00
J. MADDEN 92	429,00
JAMES POND	395,00
JEWEL MASTER	250,00
J. MONTANA 2	345,00
JORDAN VS BRD	345,00
KID CHAMELEON	389,00
KLAX	289,00
LAKERS VS CELTIC	449,00
MAGICAL HAT	190,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	429,00
MARVEL LAND	390,00
MASTER OF WEAPON	289,00
MEGAPANEL	289,00
MERCIS	429,00
MICKY CASTLE	345,00
MOONWALKER	250,00
PGA TOUR GOLF	190,00
PHOENIX	180,00
PIT FIGHTER	429,00
POPULOUS	289,00
RINGS OF POWER	469,00
ROAD RASH	429,00
ROBOCOP	345,00
ROLLING THUNDER 2 60 Hz	429,00
SAINT SWORD	190,00
SONIC	345,00
SPIDEFMAN	190,00
STAR CRUISER	250,00
STAR FLIGHT	429,00
STEEL EAGLE	449,00
STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	345,00

SUPER FANTASY ZONE
SUPER REAL BASKET BALL
SUPER WARS
THUNDER OF SWODAN
THUNDER FOX 80 II
THUNDERFORCE III
TOE JAM & EARL
TOKI
TURBO OUT RUN
UNDEAD LINE
VERY HOT
WANI WANI WORLD
WONDERBOY 3
WORLD CUP SOCCER
XDR

SUPER PROMO I
QUACK SHOT DONALD
Dans la limite des stocks disponibles

ADAPTATEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES
98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE
49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES
GRATUIT

GAME GENIE
POUR N.E.S.
590 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ MARIO 4 + Prise péritel
1690 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	390,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CH-SSMASTER	549,00
CONTRA III	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
F-ZERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRANDRIX 3	499,00
JOE & MAC	549,00
JOHN MADDEN	549,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	549,00
POPULOUS	549,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
R P M RACING	549,00
RIVAL TURF	549,00
TRAKKEN	549,00
STREET FIGHTER II	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	549,00
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOU GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS
990 F
GAME GEAR + SONIC
1 090 F
GAME GEAR + LOUPE
+ DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
AXE BATTLE	245,00
BERLIN WALL	190,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
DRAGON CRISTAL	245,00
FANTASY ZONE	245,00
GLOC	245,00
J. MONTANA	245,00
MICKEY - ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
NINJA GARDEN	245,00
OUT RUN	215,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBU	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00

ADAPTATEUR POUR
CARTOUCHE MASTER SYSTEM
175 F

MEGA C.D.
+ ERNEST EVANS
2 590 F

ERNEST EVANS	399,00
HEAVY NOVA	399,00
SOI, FEACE	399,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM +
PRISE PERITEL 1 590 F
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1990 F

ADVENTURE ISLAND	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HYPER ZONE	439,00
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	439,00
PRO SOCCER	549,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
RUSHING BEAT	549,00
SMASH TV	490,00
STG	490,00
SUPER ALBES	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E.D.T.	490,00
SUPER R TYPE	439,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	439,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom :	Prénom :
		Adresse :	
		Code Postal :	VILLE :
		AGE :	Téléphone :
Frais de port (console : 50 F)	20 F	Je joue sur :	<input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/> NES <input type="checkbox"/> MEGADRIVE
TOTAL A PAYER		<input type="checkbox"/> MEGA CD <input type="checkbox"/> GAME BOY <input type="checkbox"/> GAME GEAR	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ carte bleue
☐ Contre-remboursement +35 F
Signature : (parents pour les mineurs)
Numéro : **Date de validité :** **Signature :**
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

GAME GEAR

SEGA

Cet ours à l'allure patibulaire, vous apportera sur Game Gear une tonne de plaisir. Tiré des personnages de dessins animés, **Taz Mania** a un gros problème.

Dès qu'il voit quelque chose de comestible ou non, il fonce, il trace, il court dessus pour le bouffer. C'est comme qui dirait un besoin naturel. Comme dans la version Megadrive dont nous avons le plaisir de vous présenter une avant-première exclusive dans ce numéro, la réalisation de Taz-Mania sur Game Gear est un modèle du genre. Il sera disponible dans le courant de l'automne.

Dans **Batman Returns** (décidément celui-là, il aura été assaisonné à toutes les sauces), vous êtes le fameux héros de Gotham City.

À l'aide de vos armes presque magiques, vous allez une fois de plus devoir sauver la ville des calamités qui lui tombent dessus. En face de Penguin et de ses adeptes, il faudra utiliser tout votre courage et votre intelligence pour arriver au but: sauver la ville et capturer Penguin. Tout comme Taz-Mania, Batman Returns devrait être disponible en automne.

Dans la série des adaptations Megadrive, **Chakan The Forever Man** devrait être disponible pour Noël. Chakan, l'homme de toujours, a la particularité d'avoir de gros pouvoirs et comme c'est un type vraiment sympa, il a décidé de les mettre au service du commun des mortels.

Des visions paranormales vous permettront de constituer un stock de sorts magiques pour voyager à travers l'espace et le temps. Là encore, une adaptation magnifique du jeu Megadrive.

Comme la seize bits de Sega se voit dotée de Super Monaco II, la Game Gear ne pouvait pas être en reste et se devait, elle aussi, de bénéficier des avantages de cette superbe course de voitures. Voilà qui est fait avec **Ayrton Senna's Super Monaco II**.

Comportant tous les véritables tracés du championnat du monde de Formule Un, Super Monaco II est d'un réalisme poussé à l'extrême. Quand, en plus, c'est sur Game Gear, il y a alors vraiment de quoi se réjouir.

Ne nous arrêtons pas en si bon chemin car après Ayrton Senna, c'est l'une des vedettes du basket pro-américain, David Robinson, qui pointe le bout de ses tenns (euh pardon de ses

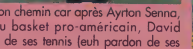
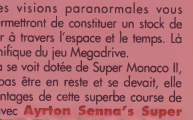
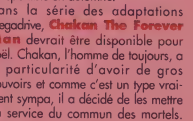
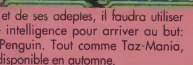
baskets). Dans cette simulation de basket ball en scrolling oblique, on appréciera particulièrement la qualité de l'animation ainsi que la vision du terrain, originale certes, mais qui donne une parfaite impression de perspective.

David Robinson Supreme Court sera disponible, tout comme ses petits frères, en automne. Dans **Home Alone** les voleurs sont de retour. Tout seul comme un grand dans votre baraque, vous devez la protéger des incessantes attaques de ces bandits. En assemblant différentes pièces éparpillées un peu partout dans la maison, Kevin (vous) doit impérativement cacher les biens de ses parents. Action et humour au rendez-vous de ce titre de Sega.

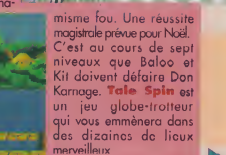
On connaissait déjà l'excellence de la prestation de Shinobi sur Game Gear, Sega prévoit donc, pour Noël prochain, la suite: **Shinobi II**. Un jeu toujours aussi génial qui bénéficiera, en plus, de l'expérience des programmeurs, ce qui promet et ça promet!

On l'espérait tous, Sonic est de retour dans **Sonic the Hedgehog II**. Cette fois-ci, notre brave hérisson devra sauver encore plus d'animaux, foncer encore plus à donf tout en collectant le maximum d'anneaux magiques pour accroître sa force. Sonic reste Sonic et ses aventures sont, une fois de plus, d'un dyna-

misme fou. Une réussite magistrale prévue pour Noël. C'est au cours de sept niveaux que Baloo et Kit doivent défaire Don Karnage. **Tale Spin** est un jeu globe-trotteur qui vous emmènera dans des dizaines de lieux merveilleux



David Robinson Supreme Court





...Réjouissez-vous **Ariel, The Little Mermaid** est aussi en cours de conversion sur Game Gear. Dans la peau d'Ariel, vous devrez retrouver les gens qui peuplent

Très rapide, Wimbledon Tennis est époustouflant. **Defenders Of The Oasis** est un jeu de rôle en pseudo trois dimensions à la façon de la



série des Fantasy Star. L'île d'Oasis a besoin d'un champion pour la sauver, et ce type, ce héros des temps antiques, ce sera vous. Programmé sur une cartouche de quatre mégas, ce jeu possède également un Ram permettant de sauver les parties en cours.

NEWS
PREVIEWS
GAME GEAR

vos royaumes et réduire en bouillie la reine Ursula, source de tous vos problèmes.

Ne vous inquiétez pas, si **Wimbledon Tennis** est bel et bien une simulation de Tennis, celle-ci ne se déroule pas uniquement sur le gazon de ce club anglais. Vous pourrez tout aussi bien évoluer sur du hard ou sur de la terre-battue, en double et en simple.



FLYING HEDGE



boxe est un sport de dégonflés. Un jeu qui peut se jouer aussi bien tout seul qu'à deux, pourvu que vous ayez deux Game Gear à votre disposition. Sur la portable de Sega, les Simpsons seront également présents, avec **Bart Simpson Vs The Space Mutant**. Seul, Bart peut voir ces envahisseurs extra-terrestres, et c'est là où le bât blesse car tout au long de l'aventure, personne ne viendra l'aider. Il sera seul pour lutter contre ces tarés qui ne rêvent que d'une chose: envahir la terre. Heureusement, votre bonne tête et votre esprit patriotique vous sauveront la vie dans bien des cas.



Connu sur Super Famicom et sur Megadrive, **George Foreman's KO Boxing** est annoncé sur Game Gear. Dans la peau de cet ex-champion du monde des poids lourds, foutez-en plein la poire à tous ces pequenos qui pensent que la

VIRGIN



Non content d'avoir, avec Mick And Mack's Global Gladiators, réalisé un titre exceptionnel, sur Game Gear cette société adapte: **Terminator**.

Dans la peau de Kyle Reese, vous devez protéger la belle Sarah Connor pourchassée par le Terminator. Le jeu se

déroule à la manière d'un jeu d'action traditionnel. De plus, il possède tous les ingrédients qui font de lui un excellent titre.

Double Dragon est le jeu de baston par excellence. Très largement repompée par des dizaines d'autres titres (Streets Of Rage) par exemple, cette réalisation devrait arriver au sommet de la hiérarchie des jeux sur Game Gear. Alors que les rues de la ville sont infestées par des gangs de punks et de rockers peu fréquentables, vous avez décidé de partir à sa rescousse en éliminant toute cette racaille. Pour ce faire, vos pieds et poings ainsi que quelques ustensiles découverts au coin d'une rue, seront vos armes essentielles.



SPECIAL VACANCES

Des prix déments pour des hits déments dans tous les magasins Micromania !!

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Metro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été !

- Sega -

L'optimisme était de mise dans le village Sega, car la Megadrive se vend toujours très bien aux USA en dépit du lancement de la Super Nintendo. Tout comme son concurrent, Sega présentait de très nombreuses nouveautés et la qualité était au rendez-vous. Sega a tout de suite réagi à la baisse de prix de la Super Nintendo en annonçant que la Megadrive passait également à 99 dollars (600 F). Pour bien marquer qu'il n'est pas question de se laisser distancer sur ce terrain là, Sega annonce que la Game Gear sera également vendue au prix de 99 dollars! Bien sûr, il s'agit d'une version de la

Megadrive, sans jeu et avec une seule manette, mais de toute façon, le package à 129 dollars ne comportait pas non plus de second joystick. Les dirigeants de Sega estiment que cette baisse de prix leur est plus favorable

qu'à leur concurrent, dans la mesure où le Mega CD devrait sortir très prochainement aux USA et que l'ensemble Megadrive plus Mega CD ne coûterait que 400 dollars (2400 F), ce qui est un prix très raisonnable.

Nintendo présentait le Super Scope à Las Vegas. Qu'importe, Sega suit le mouvement en présentant le.... Il s'agit d'un pistolet de forme futuriste avec un viseur en forme de jumelles. Sega présentait un prototype du jeu sur le salon, accompagné d'un jeu où l'on tire sur des tanks qui se déplacent à l'écran. Acclaim développe déjà une conversion du jeu d'arcade Terminator II qui sera compatible avec cet accessoire.

Contre toute attente, Sega ne présentait toujours pas officiellement le Mega CD dont la sortie aux USA et en Europe est retardée, mais des bandes annonces vantaient les qualités de cette machine. Il faut reconnaître que Sega n'a pas tort de ne pas trop se presser, car la médiocre qualité des jeux actuellement disponibles sur cette machine lui font plus de tort que de bien. Sega attend donc des grands jeux, comme Sonic II, pour lancer le Mega CD aux USA et en Europe et, au mieux, ce sera pour Novembre. Certaines rumeurs font état d'un éventuel remplacement du Mega CD par un autre lecteur de CD encore plus puissant, mais il faut rester très prudent car actuellement, rien ne confirme cette information. De toute façon, lors de sa sortie, le CD rom Sega sera vendu avec trois CD très différents offrant un panorama de ses principales qualités. Le premier serait un CD contenant une compilation des meilleurs jeux sur cartouche (qui ne seront pas des nouveautés) et les jeux sélectionnés ne présenteront aucune différence avec les programmes originaux. Le second comporterait une sélection de morceaux musicaux qui s'accompagneront de mini vidéo clips. Le troisième CD serait un nouveau jeu réalisé tout spécialement pour le Mega CD: Sherlock Holmes, un jeu d'aventures doté de superbes graphismes digitalisés. D'autre part, de nombreux éditeurs extérieurs ont commencé à développer des programmes sur la Mega CD et, pour la plupart, il s'agit d'éditeurs très connus sur micro.



MEGADRIVE

SEGA

Tout comme chez Nintendo, énormément de titres seront disponibles dans un proche avenir sur la Megadrive.

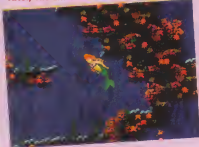
Une démonstration de **Sonic II** avait lieu; malheureusement, il était impossible d'en prendre des photos, les gens de Sega se trouvant là avec leurs chiens de chasse, prêts à sauter sur le premier qui outrepasserait l'interdiction. Donc, pas de photo de Sonic II qui, à vue de nez, semble être aussi rapide, aussi sympa, bref, aussi drôle que le premier.

Dans **B-Bomb**, vous dirigez une sorte de chien spatial qui devra sauter dans l'espace pour collecter des bonus et autres points spéciaux. Ce jeu n'était encore qu'une démo, nous vous en reparlerons donc un peu plus tard dans un prochain numéro de Joypad. Avec **Tale Spin**,

jeu issu d'un dessin animé, vous incarnez Baloo, un gros bel ours bien joufflu. Son jeu préféré est de sauter de plate-forme et de casser en deux les moustiques qui lui prennent la tête. Son ennemi juré est Don Karnage; à vous de ne pas lui laisser la moindre chance. Après sa conversion sur Super Famicom, **Batman Returns** est également prévu sur Megadrive. Là encore, nous sommes en face d'un véritable petit miracle de programmation. Le scrolling est étonnamment attractif et le jeu en lui-même est proche de la perfection. Batman Returns est un gros titre en perspective.



B-Bomb



qui surf et qui croque la vie à pleines dents. Mais des dents, en a-t-il? Vous le saurez bien un jour en parcourant les nombreux niveaux de ce titre assez incroyable et franchement tout à fait original. Un jeu encore signé Sega et ce n'est pas pour rien.

David Robinson Supreme Court est une simulation de basket ball dont on vous a déjà "causé" dans un précédent numéro de Joypad. Par rapport à ses concurrents, nombreux déjà sur le marché, David Robinson a l'originalité de se dérouler en pseudo trois dimensions, l'écran scrollant alors en oblique, ce qui est très peu courant pour un jeu de ce style. Ce scrolling permet cependant d'avoir une perception du terrain différente et, après quelques minutes de jeu, on se rend compte que celle-ci est d'une utilisation très agréable.



Tout seul dans une baraque pleine de richesses, quand on est un petit garçon, ce n'est pas toujours facile à assumer, surtout lorsque des abrutis de gangsters viennent pour la cambrioler et que vous êtes là pour la défendre. C'est le thème d'**Home Alone**. Connue des possesseurs de Super Famicom, la réalisation de ce titre n'a absolument rien à voir avec celle que l'on connaissait sur la Nintendo huit bits. Mais attention, ce n'est pas pour cela que Home Alone sur Megadrive est moins bon. Bien au contraire...

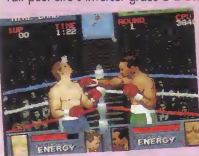
Bio Hazard Battle est un Shoot'Em Up des familles qui vous entraî-

nera dans des régions de l'espace et de l'océan encore inexplorées par l'homme. Les ennemis rencontrés sont originaux et l'action assez novatrice par rapport aux autres jeux de tirs qui sévissent sur cette bécane.

Une épée dans les deux mains, qu'il peut utiliser dans les huit directions, c'est l'arme favorite de **Chakan The Forever Man**. Dans des lieux



qu'un simple adolescent. Toujours à la recherche de joyaux archéologiques, Indiana Jones aura de nouveau fort à faire devant le nombre d'adversaires qui lui battront la route. Avec lui, on retrouvera son fidèle compagnon, son fouet sans lequel cet aventurier des temps modernes ne serait pas ce qu'il est. Mis à part la série des Phantasy Star, les jeux de rôle sur Megadrive ne sont pas légion. La tendance pourrait peut-être s'inverser grâce à **Dungeons & Dragons Warrior Of The Eternal Sun**.



Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing

complètement insolites, dans des endroits lugubres à l'atmosphère pesante, Chakan devra faire de son mieux pour arriver au terme de l'aventure. Frisson, peur, angoisse seront au rendez-vous dans ce jeu d'action comme on les aime.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore

un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.

Dans The Young Indiana Jones Chronicle, on retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme. On retrouvera les aventures d'Harrison Ford lorsqu'il n'était encore un jeune homme.



Greendog



Bio Hazard Battle



Young Indiana Jones Chronicle



Dungeons & dragons



SEGA (suite)

Tout comme pour *Sonic*, devant le succès rencontré par *Streets Of Rage*, il fallait bien que Sega pense à faire une suite. Désormais, avec **Streets Of Rages II**, c'est chose faite. En concurrence directe avec *Street Fighter II* sur Super Famicom, *Streets Of Rage II* est également programmé sur une cartouche de seize mégabits. Dans ce jeu de baston sanglant, on retrouvera tous les atouts qui nous avaient

enchantés, mais en plus, on y verra également des mouvements complètement inédits, des adversaires cinq fois plus robustes et dangereux, des décors splendides et des armes nouvelles bien plus efficaces dans le premier chapitre.

Attention, attention, voilà une preuve montrant que les gens de Sega ont bien la tête sur les épaules. *Mickey Mouse Castle Of Illusion* était merveilleux. Donald Duck, Quackshot étaient tout aussi prodigieux. Alors, que penser d'un jeu comportant les deux personnages de Walt Disney? Ce jeu, c'est **World Of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck**. D'après ce que l'on a pu en voir, on ne peut en penser que du bien. Alors, n'en pensons que du bien, du moins pour l'instant.



ABSOLUTE ENTERTAINMENT



Super Battletank

Disponible en même temps que sur Super Famicom, **Super Battletank: War In The Gulf** devrait également voir le jour sur Megadrive. Ce wargame à l'action haletante vous place aux commandes d'un char d'assaut en pleine guerre du golfe. Dix missions vous seront confiées. Soyez à la hauteur des espérances de vos chefs.

Très bientôt prévu à la vente aux USA, **David Crane's Amazing Tennis** est également un titre qui sera disponible sur Super Famicom. Plusieurs types de surfaces, des joueurs aux caractéristiques différentes, des phases tournoi ou entraînement, seront au programme de cette simulation qui promet beaucoup.



David Crane's Amazing Tennis



Predator II



Alien III, le film vient tout juste de sortir aux Etats-Unis, je n'ai pas eu le temps d'y jeter un coup d'œil mais, d'après les bruits qui courent, il serait, une fois de plus, superbe. Le jeu aussi, cela tombe bien. Vous êtes Ripley, incarné à l'écran par Sigourney Weaver et, comme de bien entendu, vous devrez à l'aide de vos armes, en éliminer un maximum. L'action est riche, très riche et le rythme du jeu particulièrement soutenu. Un très bon jeu en perspective, annoncé aux USA

ARENA ENTERTAINMENT

Quatre titres sont en cours de finalisation chez Arena. Trois d'entre eux sont des adaptations de films à succès, le quatrième est une simulation de football américain.

Predator II n'est, en réalité, qu'une sorte de Commando urbain dans lequel vous devrez silloner les rues de la ville et poursuivre les truands jusqu'en haut des buildings, tout en délivrant des prisonniers incapables de bouger avant que vous n'arriviez. Attention tout de même de ne pas vous faire repérer par la bête; à chaque niveau, elle sera là pour vous éliminer dès qu'elle en aura l'occasion.

pour le courant du mois d'octobre.

Dans la série j'aime les adaptations de films et je continue sur ma lancée, **Terminator II** est également en cours de finalisation. Reprenant les principales scènes du film, cette adaptation est encore un titre qui risque fort de monter très vite dans les charts, tant sa réalisation semble probante.

Super High Impact, également annoncé sur Super Famicom, est une simulation de football américain. Se



Alien III



Alien III

déroulant dans le sens horizontal, comme Joe Montana Sports Talking, *Super High Impact* utilise des sons et des graphismes entièrement digitalisés, ce qui n'est pas fait pour nous déplaire. Une simulation étonnante.



DATA EAST

Side Pocket est une simulation de billard dont on vous avait déjà parlé. Très complète au niveau des options de jeu, cette réalisation surprend surtout par l'animation de manière réaliste. A deux poils

des boules qui s'entrechoquent près, on se croirait réellement devant un véritable billard. Dans **Atomic Runner**, vous incarnez un robot qui a la fâcheuse manie de ne pas pouvoir s'arrêter. Tout au long du jeu, il ne pourra que marcher, courir ou sauter, ce qui n'arrangera pas vos affaires. Heureusement, sur son parcours, il pourra récupérer des bonus déments qui transformeront son arme en une véritable arme mortelle qui giclera de tout son feu sur ses adversaires. Un jeu très agréable et original qui devrait être disponible dans le courant du mois de juillet.



Conversion des Marvel Comics (décidément, à Chicago c'est la mode), **Captain America & The Avenger** est un Beat'Em Up qui vous fera revivre les aventures de l'une de vos vedettes préférées. Pour un ou deux joueurs. La sortie de ce jeu est prévue aux USA pour le courant du mois de septembre, si tout se passe bien, ce qui n'est pas une certitude.



NEW
MEGA DRIVE PREVIEWS

ELECTRONIC ARTS

L'un des plus grands développeurs sur Megadrive nous avait, sur le solon, réservé pas mal de surprises avec de nombreux titres inédits.

Comme son nom l'indique, **Tony La Russa's Ultimate Baseball** est une simulation de Baseball. Nous ne nous étendrons pas sur le sujet. Vous savez ce que point à la ligne.



c'est, nous savons ce que c'est,

Team USA Basketball vous permettra de créer l'équipe de basket ball idéale composée de tous les meilleurs joueurs de la NBA: Michael Jordan, Pippen, Magic Johnson, Larry Bird, Malone, j'en passe et des meilleurs.



Avant de rejoindre les chevaliers de la table ronde, vous devrez, dans **Young Galahad** défaire un nid de dragons et sauver la princesse dont votre cœur est tombé amoureux. Un jeu de plates-formes comme on aimerait en voir plus souvent sur Megadrive.

Twisted Flipper est la dernière idée



Young Galahad



d'Electronic Arts pour essayer de chatouiller Devil Crash, le maître incontesté dans ce genre de simulation. Sur un thème très Heavy Metal, **Twisted Flipper** regorge de surprises, de monstres et d'ennemis à abattre avec la boule pour marquer le maximum de points possible.

C'est le bordel à l'école, des monstres se sont emparés de toutes les salles, ont saccagé des couloirs; à vous de remettre de l'ordre dans tout ce boxon.

Zombie High est un jeu d'action au scrolling horizontal complètement fou.



Considéré par beaucoup comme la suite de Populous, **Power Monger** a reçu de la part du public et de la profession, tous les éloges possibles et imaginables lors de sa sortie sur Amiga et PC; alors pourquoi pas sur Megadrive? Ce jeu d'un type complètement révolutionnaire étant, sur cette dernière, parfaitement réussi.

Lhx Attack Chopper est la première simulation d'hélicoptère en trois dimensions surfaces pleines sur Megadrive. A bord d'un

hélicoptère de combat de type Apache, vous aurez plusieurs missions de guerre à effectuer en Europe,



FLYING EDGE

De nombreux titres sont en prévision chez cette compagnie, division d'Acclaim. Dans *The Simpson*:

Bart Vs The Space Mutant, vous pourrez revivre les aventures de Bart qui nous font tant mourir de rire lorsqu'elles passent à la télévision. Très proche du dessin animé au niveau graphique, cette adaptation est également tout à fait étonnante au niveau de la jouabilité. Un prochain grand titre sur Megadrive. La baraque de Krusty, dans **Krusty's Fun House**, a complètement été envahie par les rats ce qui aurait plutôt tendance à le rendre complètement fou, dingue, crazy. Éliminez les vermines qui courent, sautent et apparaissent de partout, pour qu'enfin notre bon vieux clown retrouve son sourire d'anton.

Chez Flying Edge, nous devrions également voir, dans un avenir proche: Arch Rival, une simulation de basket, **Roger Clemen's MVP Baseball**, je ne vous dirai pas ce que c'est, ce n'est même pas la peine d'insister. Nous retrouverons encore une simulation de Boxe, la même que sur Super Famicom: **George Forman's KO Boxing** et une autre simulation de basket: **NBA All Star Challenge** (décidément, le sport fait recette).



Krusty's Fun House



NBA All Star Challenge

KANEKO

Deux titres assez étranges en réalité, qui, graphiquement, changent littéralement par rapport à ce qu'on a l'habitude de voir sur Megadrive, étaient présents sur le stand Kaneko.

Le personnage de **Chester Cheetah** est complètement délirant. Cette espèce de panthère est une véritable limace.

Non seulement ce n'est pas une fusée, mais elle passera le plus clair de son temps à ramper dans des tuyaux infestés de créatures immondes et franchement peu amicales. Les graphismes de Chester Cheetah sont bizarres.

Deadly Moves présente également des graphismes très surprenants par leur qualité; on dirait presque qu'ils ont été dessinés par des enfants de trois ans et demi. Mais cela ne retire rien à la qualité du jeu. Deadly

Moves est un jeu de combat (un contre un) qui vous permettra d'affronter tous les plus grands champions d'arts martiaux du monde. Ces deux jeux sortiront, selon toute vraisemblance, dans le courant du mois de novembre.



Gadget Twins



MICROPROSE

Spécialisé dans les simulations en tout genre sur PC, Microprose se lance maintenant sur Megadrive. **F-15 Strike Eagle II** devrait être le premier titre disponible chez cet éditeur. Prévu pour le courant de l'année 1992, cette simulation d'action de chasse est l'une des plus réalistes qui soit, sur Megadrive. Très complète au niveau des commandes, elle séduira surtout les amateurs par sa réalisation en trois dimensions tout à fait exceptionnelle et la qualité de ses graphismes, là aussi, somptueux. Du grand, du très grand Microprose.

Pirates! un jeu dans lequel vous êtes un boucanier et **F-19 Stealth Fighter**, une autre simulation d'avion de chasse, sont également annoncés chez Microprose et prévus pour l'année prochaine.



GAMETEK

Comme beaucoup de titres vus sur le salon étaient disponibles sur Megadrive et Super Famicom, on ne s'étonnera pas que Gametek

prévoit également sur la seize bits de Sega des

titres comme **Wheel Of Fortune**, **The Humans**, **Jeopardy** et **American Gladiators**. En fait, le seul titre réellement inédit de cette société, sur Megadrive, est **The Gadget Twins** qui est un petit jeu de tir aux graphismes rigolos, qui vous entrainera dans un univers enfantin mais super distrayant. En tout, vous serez confronté à douze niveaux pour le meilleur et pour le pire.



Jeopardy

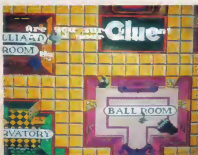
Wheel Of Fortune



PARKER BROTHERS

Même deal que pour la Super Famicom, Parker Brothers annonce deux titres sur Megadrive. **Clue** et **Monopoly**. Dans Monopoly, on retrouve bien sûr, le traditionnel lancé de dés, les maisons, les hôtels, mais aussi des animations en trois dimensions intéressantes qui donnent un petit peu de pêche à l'ensemble, qui, sans cela, paraîtrait bien morne.

Dans Clue, vous êtes un détective de choc et vous devez élucider une énigme chaque fois différente qui vous est proposée. Lancez les dés, déplacez votre pion dans les diverses pièces de l'appartement, posez des questions aux témoins et découvrez le coupable en deux coups de cuillère à pot! Clue sera disponible en septembre et Monopoly en octobre de cette année.



PREVIEWS
MEGADRIVE

telex telex

MEGA CD

Sega vient de donner la liste des éditeurs qui développent actuellement des jeux sur le Mega CD. Aux côtés des firmes japonaises, on trouve également quelques grands éditeurs américains et anglais, bien connus dans le monde de la micro: Bignet, Flying Edge (Acclaim), JVC, Renovation, Sierra On Line, Sony Imagesoft, Spectrum Holobyte, Tengen et Virgin Games. Alors, il n'est pas étonnant de retrouver bon nombre des plus grands hits micro de ces dernières années parmi les titres actuellement en développement sur Mega CD: Adventures of Willy Beamish, Black Hole Assault, Dungeon Master, Bye of the Baholder 2, Heintell, King Quest IV, Leisure Suit Larry, Mixed Up Mother Goose, Monkey Island I et II, Out of This World, Pit Fighter II, Police Quest 3, Prince of Persia, Shadow of the Beast, Space Quest 4, Stellar 7, Super Star Wars, Terminator I et 2, Terminator Storm, Wonder Dog, The Third World War et WWF Wrestling.

SAGES CREATION

A part King Salmon, une simulation de pêche complètement débile et Devilish qui l'on connaît en importation parallèle sous le nom de Bad Omen, Sages Creation présentait **Ex-Mutants**, un jeu d'arcade dans lequel vous êtes un héros aux prises avec des centaines de monstres et de mutants malodorants. Programmé sur une cartouche de huit mégas, ce jeu est ponctué par un superbe scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans. Armé de votre hache qui peut se modifier en fonction des bonus que vous récupérez, vous devrez massacrer tous les crapauds véreux qui se trouveront sur votre chemin. Et comme vous ne rencontrerez que des crapauds et des vermines, je vous garantis bien du plaisir et plein de boulot.



SUNSOFT

Batman Revenge of the Joker, le même que sur Super Famicom est prévu chez Sunsoft pour le mois de novembre. Ce jeu d'action au scrolling multi-directionnel est le digne successeur de Batman. On y retrouve à peu près tous les délices qui nous avaient tant séduit lors du premier épisode. Déjà très belle graphiquement, cette seconde version est encore, à ce niveau, supérieure. On remarquera notamment un niveau dans lequel on se déplace dans un paysage enneigé gigantesque, avec des effets spéciaux comme la neige qui tombe; génial. Avec les traditionnelles armes de Batman, les bat-boom-rangs, les bat-ficelles et les bat-trucs, on a déjà hâte de voir ce titre en boutique.

Seconde vedette de la B.D. à voir le jour sur Megadrive, **Superman** est également



en cours de finalisation. Reprenant le principe du jeu de plates formes, Superman sera en lutte contre Brainiac qui projette de destroy (euh pardon) de détruire la Terre. C'est pas cool ça!

TRECO

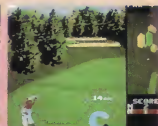
Dans **Breach**, le joueur prendra les commandes de Marines spatial dans vingt scénarii différents. Se déroulant à la manière d'un Wargame traditionnel, Breach est un wargame! En ordonnant les vagues d'assaut, en coordonnant vos équipes, en prenant soin de bien les traiter et de les maintenir en forme, n'oubliez pas l'essentiel: gagner du terrain, détruire votre adversaire et le réduire à néant.



TAITO

Cadash est un jeu très réputé en arcade. A mi-chemin entre le jeu d'aventure et le jeu d'action, cette réalisation de Taito est un jeu de grande

envergure. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling horizontal, vous dirigez un guerrier des temps anciens. A l'aide de votre épée et de l'un de vos capains (ce jeu pouvant se jouer à deux simultanément), vous devrez dévaster des colonies entières de monstres et de squelettes vivants. En discutant avec certains personnages, vous découvrirez des indices qui vous indiqueront où se trouvent certains objets dont vous aurez besoin pour conclure cette aventure. Un jeu excellent. Dès le mois de décembre, nous devrions également profiter des atouts de **Hit The Ice** sur Megadrive. Avec des joueurs moins impressionnants par leurs dimensions que sur la version Super Famicom, cette conversion devrait pourtant conserver tous les atouts qu'on lui connaît.



US GOLD

Avec Olympic Gold qui devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, le stand d'US Gold présentait **World Class Leader** board une simulation de golf réputée dans le monde des micros et qui a déjà vu le jour sur Master System.

L'un des titres qui nous a fait fortement impression chez cet éditeur était **Strider II**, la suite du remarquable **Strider** de Sega sur Megadrive. Dans cette version, vous lutterez encore avec votre lame acérée contre des ennemis mortellement dangereux. Avec des scrollings dans tous les sens, des animations fabuleuses et des options démoniaques, **Strider II** ne devrait pas décevoir lors de sa sortie prévue pour le mois d'octobre de cette année. Un jeu qu'il faudra suivre de près.



VIRGIN

Grand, tout simplement grand, **Mick And Mack's Global gladiators** est un très grand jeu. Dans la lignée des **Sonic** et autres **Mickey** et **Donald**.

Dans un univers très bande dessinée, vous dirigez un valeureux petit garçon armé d'un pistolet à glue. En sautant d'arbre en arbre, en parcourant les nombreux niveaux de ce jeu, il devra éliminer tous les animaux pourris qui lui saccagent sa vie de terrien. D'une réalisation somptueuse avec des animations gigantesques et pétantes de vérité, cette production de Virgin prévue pour le



mois d'octobre est l'un des plus beaux titres qu'on ait vus sur ce salon. Virgin, nous vit féliciter pour l'originalité et la convivialité de ce **Mick And Mack's Global gladiators**.

World Trophy Soccer est, comme son nom l'indique, une simulation de football européen. 36 équipes s'affronteront pour le titre de champion du monde. En participant aux différents matches pour un ou deux joueurs, cette simulation vous entraînera dans des stades où l'ambiance sera chaude. Disponible dès le mois d'août. Troisième menu-veauté chez Virgin: **Muhammed Ali's**

Boxing. Vous savez de quoi il retourne, nous vous en avons déjà parlé. Alors nous ne nous étendons pas sur le sujet.



UBI SOFT

Chez Ubi Soft, une simulation de Tennis sponsorisée par Jimbo en personne, j'ai nommé **Jimmy Connors Tennis**. Cette simulation vous permettra de disputer des matches partout à travers le monde et sur toutes les surfaces (herbe, terre battue, quick). D'une excellente réalisation, on sera surtout séduit par la jouabilité de ce titre qui, à bien des égards, est parfaite. En concurrence directe avec l'autre simulation bientôt disponible sur Megadrive, **Amazing Tennis**, **Jimmy Connors** n'a pas encore fini sa carrière.



VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?

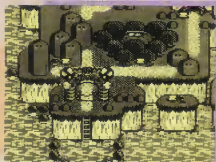


GAME BOY

Nintendo®

GAME BOY

NINTENDO



L'un des plus gros titres sur Gameboy présenté au salon était, sans aucun conteste, la suite des aventures de Mario dans Super Marioland II. Archi, super, méga connu, **Super Marioland II** reprend, bien évidemment,



tous les ingrédients qu'on lui connaît et qui ont fait de ce titre ce qu'il est devenu. Toujours afin d'être le plus performant possible, les programmeurs ont encore, dans cette version, ajouté de nouveaux éléments, inséré de nouveaux décors, modifié et inventé de nouveaux comportements aux ennemis, etc... les bonus que

Mario peut également récupérer au cours du jeu ne sont également plus les mêmes; par exemple, on pourra voir Mario avec des oreilles de Bunny, ce qui lui permettra de flotter dans les airs.

Dans **Lunar Chase**, vous êtes catapulté aux commandes d'un croiseur interstellaire, prêt à bouffer tous les aliens et autres débris spatiaux qui se trimballeront sous le feu de vos rayons laser. Avant de rentrer dans le vif du sujet et de prouver aux yeux du monde que vous êtes le messie attendu depuis des siècles, vous devrez apprendre à vous servir de votre vaisseau. Pour cela, Lunar Chase débutera par une phase d'apprentissage. Ce n'est qu'une fois que vous aurez réussi cette phase avec brio que vous pourrez réellement persécuter les aliens et les réduire en bouillie. Entièrement réalisé en trois dimensions, Lunar Chase est un jeu brillant, rapide et intéressant qui sort des sentiers battus des jeux

Gameboy traditionnels. Kirby est une incroyable petite créature, qui, de loin, ressemblerait plutôt à une baudruche. Dans **Kirby's Dream Land**, il faudra aider notre nouvel ami à surmonter des centaines et des centaines de pièges. Tout au long de ses aventures, Kirby respirera, flot-

tera sur l'eau, volera dans les airs.

Du fait de la taille des sprites utilisés pour ce jeu, toutes les expressions du visage de ce héros sont parfaitement détaillées, ce qui pousse encore un peu plus le plaisir que l'on éprouve lorsqu'on joue à ce jeu d'action. La sortie de Kirby's Dream Land est annoncée pour le mois d'août.

Wave Race est le second jeu sur Gameboy à paraître, après F1 Race, utiliser l'interface quatre joueurs. De ce fait, l'intérêt de cette course de motos sur l'eau en est complètement rehaussé. C'est sur un total de seize parcours différents que vous pourrez lutter. Prévu pour une commercialisation début juillet aux Etats-Unis, Wave Race possède également une pile permettant de sauvegarder les meilleurs scores.

Si vous ne connaissez pas **Yoshi**, vous allez très bientôt n'entendre parler que de lui. Tout d'abord, et bien que ce ne soit qu'un petit dinosaure, Yoshi est le meilleur copain de Mario.



Vous avez d'ailleurs déjà pu profiter de ses facéties dans Super Mario World

sur Super Famicom. Ensuite, Yoshi est un petit jeu de puzzle à la Tetris, hyper marrant. Pour jouer seul ou à deux, Yoshi est le jeu qu'il vous faut.

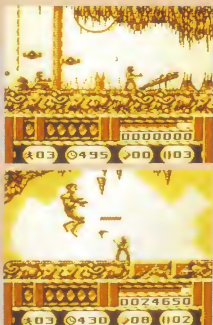
Il devrait être disponible aux USA, à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.



TITUS

Cette société française présentait **Titus Fox**, un renard plus que rusé. Ahh, le bougre... pour être présent dans tous les coups, ce renard là n'est jamais à la bourre. Pourtant, cette fois-ci, d'autres individus pouvant bien mal le prendre, cela pourrait lui jouer de méchants tours. Dans Titus Fox, vous incarnez le renard rusé, et tout au long du jeu, il vous tombera tellement de catastrophes sur la tête que vous ne saurez vraiment plus où vous en serez. D'une réalisation géniale, Titus Fox est un jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel qui pète le feu.





ACCOLADE

Outre la série des Oldies dont nous vous avons déjà parlé, comportant Missile Command, Asteroid et Centipede, Accolade nous avait concocté deux petites merveilles, dont la plus étonnante était, sans nul doute, Universal Soldier, jeu tiré du film (qui n'est pas encore sorti) du même nom. Dans **Universal Soldier**, vous jouez le rôle d'un justicier sans foi ni loi, qui, lorsqu'on le cherche, ne tarde pas trop à se faire voir.

Se déroulant dans tout un tas d'endroits différents, de la savane africaine ou guatémaltèque (on ne sait plus trop), au fin fond d'une grotte peu amicale, vous devrez tirer sur tout ce qui bouge et en disant tirer, encore je suis gentil. La mission qui vous est confiée ici est ultra périlleuse et dangereuse; pour un sortir vivant, mieux vaut dynamiter raide net sur place tous les antropomorphes sanguinaires qui vous prendront la tête.

Et comme il n'y a pratiquement que cela, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie.

Le second jeu d'Accolade -que nous ne connaissons pas- était **Starhawk**. Sous ce nom quelque peu barbare, se cache en fait un véritable jeu de tir bestial, se déroulant entièrement dans le sens horizontal.

Avec des monstres de fins, réellement impressionnants pour une machine telle que la Gameboy, ce Shoot'Em Up est un jeu d'action, un vrai.



MICROPROSE

Quand le roi de la simulation se met au service des consoles

portables et plus particulièrement de la Gameboy, laissez-moi vous dire que cela arrache, et pas que des ronds de chapeaux, ça arrache tout et n'importe quoi. Certes, si Microprose propose avec **F-15 Strike Eagle** sur Gameboy une simulation d'avion de combat, il ne faut pas s'imaginer que l'on saura demain piloter ce genre d'avion. Mais quand même, on sent très bien qu'un soin tout particulier à été apporté à cette production.

Les commandes et les instruments de bord ne sont peut-être (sûrement serait le mot le plus adéquat en la circonstance) pas aussi nombreuses et précises que sur les gros ordinateurs IBM, mais si vous voulez prendre un bon départ dans une carrière de futur pilote, F 15 Strike Eagle vous le permettra.

Une réussite pour une machine aux capacités (soyons honnête) assez limitées.



SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo

10 Megadrive à gagner

chez Micromania !!

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !**

NEWS
PREVIEWS
GAME BOY



a déjà eu l'occasion de voir sur nos écrans en noir et blanc, **George Foreman** est également annoncé. Allez, on ne va pas encore vous la refaire, vous savez que ce jeu est une simulation de boxe et qu'il sera bientôt disponible sur Megadrive et sur Super



Famicom, alors, nous n'irons pas plus loin.

Pour **Roger Clemens MVP Baseball**, même topo. Le moins que l'on puisse dire est que lorsqu'Acclaim décide d'acheter une grosse vedette sportive pour sponsoriser l'un de ses jeux, cette société y met le paquet et, sur tous les formats, on retrouve cette star. Ça c'est du business!



Si vous avez apprécié les aventures de l'homme araignée sur Gameboy, vous pouvez déjà commencer à vous froter les mains et à vous lécher les babines, **Spiderman II** est en cours de finalisation. Dans cette seconde version, on retrouve les meilleures scènes de Spiderman. Le jeu se

déroule suivant un scrolling multi-directionnel et la toile que vous pourrez tisser vous servira doublement. D'une part, elle vous permettra de tirer sur les brigands et d'autre part, elle facilitera grandement vos déplacements. Une toile sur la paroi d'un mur, sur une poutre, et hop, vous allez trois fois plus vite que si vous deviez marcher. Un jeu super agréable sur Gameboy (un de plus me direz-vous).

Dans **NBA All Star Challenge II**, vous serez dans la peau de l'une de ces vedettes de la NBA qui nous font tant frissonner lorsqu'elles smashent de tout leur poids dans le panier de

ACCLAIM

basket. Graphiquement très évoluée, cette réalisation est excellente à tous points de vue. Maniable et rapide, on adamera voir évoluer les Drexler, Jordan et autre Wilkins, etc...

Alors que sur Super Famicom, WWF est déjà la meilleure simulation de catch toutes machines confondues, sur Gameboy, **WWF II** est assurément en passe de le devenir, sur cette machine en tout cas (comparons, ce qui est comparable). En

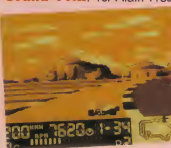


prenant la direction des meilleurs catcheurs du monde, vous devrez lutter d'arrachepied pour obtenir le titre. Comportant les plus grandes stars que l'on connaît à ce jour dans ce domaine, WWF II possède des options de jeu très intéressantes.

Et c'est reparti pour un tour avec nos deux compères Willy et Billy. Ces deux frères, champion dans la baston de rue, sont de nouveau à l'affiche dans

Double Dragon III. Une fois de plus, on les retrouvera dans des embrouilles à la mord-moi-le-noeud qui ne pourront se dénouer qu'après des centaines, que dis-je des centaines, qu'après des milliers de coups de poings et de pieds. A la hauteur des réalisations précédentes, Double Dragon III est à réserver aux cinglés du genre et dieu sait qu'il en existe beaucoup.

Les mains crispées sur le volant, le regard rivé sur l'horizon, vous voilà à bord d'une Ferrari de compétition dans **Ferrari Grand Prix**. Tel Alain Prost en son temps, ou Jean Alesi



actuellement, vous allez devoir faire de votre mieux pour rivaliser avec la crème des crèmes en matière de pilotes de Formule Un. Une réalisation en trois dimensions, pour une simulation poussée à l'extrême sur Gameboy.



OCEAN



De nombreux titres étaient en démonstration sur le stand d'Ocean, nous en connaissons déjà beaucoup comme Super Hunchback, Robocop ou Navy Seals. D'autres étaient nettement moins connus. Parmi ceux-ci, nous avons remarqué l'excellence de la prestation apportée par **Parasol Star** qui, je le précise, est la suite de Bubble Bobble, vous savez les deux bronto-saures les plus débiles et les plus adorables de la vidéo et de Rainbow Island. Dans ce pur jeu de plates-formes, votre arme préférée sera votre parapluie. Il vous permettra de sortir des situations périlleuses dans lesquelles vous vous êtes fourré. En sautant de plate-forme en plate-forme, en jetant les monstres les uns contre les autres, en courant, en cherchant une voie de

sortie, vous vous éclaterez comme des petits fous. Doté d'une réalisation sans aucun anacronisme, Parasol Star est un super titre. Nous noterons également que les jeux Lethal Weapon III et Cool World sont également en préparation chez Ocean; malheureusement, nous n'avons encore pu les visionner, mais je vous garantis que cela ne saurait tarder.

SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo 10 Megadrive + Sonic à gagner* chez Micromania

Un espace 100% consoles
ouvert pendant tout l'été

MICROMANIA - 70, Champs-Élysées
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro
69000 Lyon - Tél. 78 60 78 82

NOUVEAU



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux - Tél. 45 29 09 90



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 - Tél. 93 62 01 14



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps -
Niveau 2 - Rotonde des Mirails
RER La Défense - Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av.
des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage - Rayon Jouet
Mo Havre Caumartin - Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour
micro-
ordinateurs
uniquement.
Megadrive
non utilisable



MICROMANIA



Le cadeau de l'été !

La Casquette MICROMANIA GRATUITE** pour 300 d'achats

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Importants les prix indiqués sont valables pendant la nuit de la parution de la semaine. Attention : Les Microcassette et les produits à portée de main sont exclusivement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphones ou lignes 24/24 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention : Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PD	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 28 F		
Prédész Disk Courtoche		
Total à payer =		F

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo ☐ NES

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN
DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration Signature :



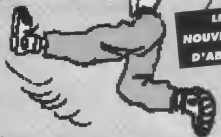
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

VERSIONS FRANÇAISES
OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

**LA
CONSOLE
MEGADRIVE
SEULE 949F**
(avec 1 manette de
jeu)

**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS !!**



**LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !**

SPECIAL VACANCES

Des Hits déments à
des prix
déments

Donald Duck/Q.S. 399F

Robocod 399F

Rolling Thunder n°2 399F

J. Buster Boxing 295F 249F
World Cup Italia 295F 249F
Ghouls'n Ghost 495F 249F
Decapattack 295F 249F
Golden Axe 495F 399F
Mercs 495F 399F

Wings of War 349F

MICROMANIA

A venir

Krusty's Fun House

Terminator

Olympic Gold

NEW

D.R. Robinson Supr. Court

Lakers VS Bulls

Kid Chameleon 395F

NEW

Wonderboy in Monster 475F

Two Crudes Dudes 449F

Desert Strike 499F

La Manette seule 145F 99F

SPECIAL VACANCES

**Le Remote
Controller** 295F
199F

Manette sans fil
permettant de vous éloigner à 6
mètres de votre console.

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX 295F
MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 175F
ADAPTEUR SECTEUR 175F
PRISE PERITEL

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE 159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 449F
CONTROL PAD PRO 1 195F
CONTROL PAD PRO 2 125F
REMOTE CONTROL SEGA 369F

Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré
GRATUITEMENT GENIAL !

LES HITS MEGADRIVE

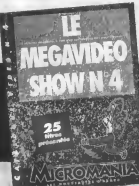
Suite

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	425F
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	395F
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	499F
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	499F
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	449F
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	475F

**99F ou
GRATUITE**

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4

Les 25 meilleurs Hits
Megadrive présentés sur
cassette vidéo !!!



IMPORTATION : Les prix indiqués sont valables pendant la durée de la promotion de ce magazine.

**Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR**
Utilisez tous les jeux Sega Master
System sur votre console Gamegear
175\$ 99F

La GAMEGEAR
+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur **1 290F**
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

SPECIAL VACANCES

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear

**PROMOTIONS
SPECIAL
VACANCES**

145\$ 99F



WONDERBOY 195F



SPACE HARRIER 175F



GOLF 195F



NOUVEAU

OP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR



Golden Axe 245F



Chessmaster 245F



Crystal Warriors 325F



Sonic Hedgehog 245F



Donald Duck 245F



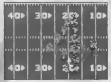
D.R. Robinsons Supr. Court



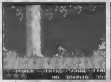
Olympic Gold



Ninja Gaiden 245F



Joe Montana 245F



Mickey Mouse 245F



Super Monaco GP 215F



Shinobi 245F



Spiderman



Princess of Persia



Out Run 245F



Fantasy Zone 245F



Haley Wars 245F



Slider 245F



G Loc 245F



Wimbledon Tennis



Senna Grand Prix

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



A paraître

TOP 20 SEGA

- Asterix 395F
- Sonic Hedgehog 395F
- Donald Duck 395F
- Wimbledon Tennis 365F
- Sagaia 365F
- Super Kick Off 345F
- Mickey Mouse Castle 395F
- Populous 365F
- Moonwalker 395F
- Heavy Weight Champ 325F
- Mars 395F
- Sega Chess 395F
- Wonderboy 3 345F
- California Games 395F
- Super Monaco GP 395F
- Pacmania 395F
- Golden Axe Warrior 365F
- Double Dragon 395F
- Bubble Bobble 285F
- Klax 395F

OFFRE SPECIALE

- Action Fighter 149F
- Aztec Adventure 149F
- Enduro Racer 149F
- Fantasy Zone 1 149F
- Global Defense 149F
- Hang on 99F
- Ninja 149F
- Secret Command 149F
- Super Tennis 99F
- Teddy Boy 149F
- Transbot 149F
- World Grand Prix 99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

- + Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 749F
- CONTROL PAD SEGA 99F
- CONTROL STICK SEGA 169F
- RAPID FIRE SEGA 129F
- MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
- ADAPTEUR SECTEUR 175F
- REMOTE CONTROL MS 269F
- CABLE PERITEL 175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

- MS Pacman
- Shadow of the Beast
- Darius 2
- EUFA 92
- Back to Future 3
- Ninja Gaiden
- Olympic Gold
- Air Rescue
- Predator 2
- Senna Grand Prix
- Wonderboy in
- Monsterworld
- Chuck Rock
- Marble Madness

**En juillet/aout votre émission préférée
passe sur FR3 tous les jours du lundi au
vendredi vers 13h30.**

SPECIAL VACANCES



SPECIAL VACANCES

LIGHT MASTER
175F
99F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



GAME KEEPER
175F
99F

En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires



3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY
A GAGNER CHAQUE
SEMAINE !!

CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100
TITRES
DISPONIBLES
A PARTIR DE
195F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



La Console Gameboy
+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Hermes	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Soloman's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Battle Zone	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

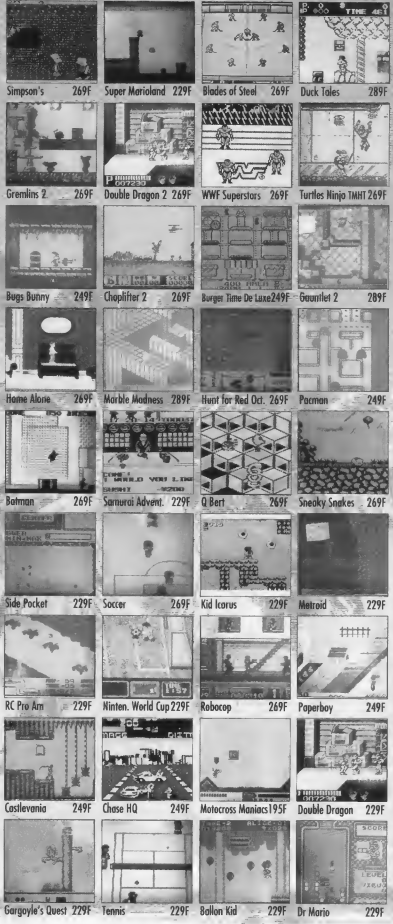
En juillet/août, votre émission
préférée passe sur FR3 tous
les jours du lundi au vendredi
vers 13h30.



SPECIAL VACANCES



Les HITS sur GAME BOY



Game Boy et ses marques déposées de Nintendo. Nintendo. Prix indicatifs. Accessoires et titres vendus séparément. *Offre valable dans le magasin de Micromania.

La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes
+ Super Mario 4

Version française officielle
garantie par le constructeur

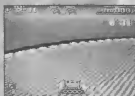
1290^F

Super Mario 4



MICROMANIA

Le cadeau de l'été !



F-Zero 449F



Super Tennis 449F



Super Soccer 449F



Super R-Type 449F



A venir

Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet
les monstres terrifiants sur
14 niveaux.



A venir

Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez
votre ville sur le chemin de
la prospérité.



A venir

Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau
vous devrez contrer les Aliens
venus d'autres galaxies.



A venir

Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link
et entreprenez l'aventure la
plus fantastique qui soit.

La Casquette
MICROMANIA
GRATUITE pour
300^F d'achats

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

CONSOLE N.E.S + Super Mario + 2 Manettes de jeu



A PARAÎTRE

LES NOUVEAUTES

North and South	449F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
For Player tennis	389F

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	

690^F

MANETTES

MANETTE NES ADVANTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		
Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F
Blastar Master	349F	Goal	449F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F
Days of Thunder	449F	Grenlins 2	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F
Dragonball	349F	Megaman 2	489F
Duck Tales	449F	Metroid	185F
		New Zealand Story	449F
		Punch Out	349F
		Road Fighter	289F
		Road Racer	389F
		Solstice	389F
		Star Wars	489F
		Top Gun 2nd Mission	449F
		Totally Rad	449F
		World Cup	389F
		Zelda 2 (Adventure of Link)	389F

あまのこころをのびのびと

A la découverte de la Super Nintendo

A l'occasion du lancement de la Super Nintendo en France, Bandai a eu l'excellente idée d'organiser un concours le mois dernier sur NRJ. Les auditeurs qui désiraient y participer devaient téléphoner à NRJ et répondre à de très nombreuses questions sur l'univers Nintendo. Chaque jour, le participant qui donnait le plus grand nombre de bonnes réponses gagnait un voyage d'une semaine au Japon! Ceux d'entre vous qui n'ont pas participé à ce concours vont avoir des regrets, car c'était une formidable occasion de découvrir cette grande console au Pays du Soleil Levant. J'ai eu la chance faire partie du voyage et je peux vous dire que tous les gagnants étaient à la fête!

A près douze heures d'avion, tout le monde était fatigué en arrivant à l'hôtel, mais le moral des troupes est très vite remonté en flèche dès que l'on a installé une Super Nintendo et quelques jeux dans chaque chambre. Dès cet instant, c'est une véritable orgie de jeux qui a commencé. Les portes de toutes les chambres restaient ouvertes en permanence et le couloir résonnait des musiques de Mario World, de F-Zero ou encore de Super Soccer, dans une cacophonie des plus stimulantes. Les joueurs passaient d'une chambre à l'autre en s'échangeant des cartouches ou en organisant des tournois de foot ou de tennis. Les parties duraient jusqu'à une heure très avancée de la nuit et certains ne se couchaient même pas (J'ai les noms!). En tout cas, je peux vous dire que les gagnants du concours ont été particulièrement consciencieux, ils l'ont vraiment testée à fond, la Super Nintendo, et ils en étaient visiblement très contents. Ensuite ils donnaient leurs impressions dans le micro de NRJ et ils s'exaltaient tous devant les capacités de la machine: la palette de couleurs, les zooms, les rotations... Ah, vous auriez dû être là, mais heureusement une bonne partie des gagnants étaient des lecteurs de Joypad.



Mais n'allez pas croire que nous n'avons fait que jouer, si les nuits étaient consacrées au jeu, le jour nous étions de parfaits touristes... Sauf que certains dormaient profondément dans le car, il fallait bien récupérer pour être en forme pour les parties du soir. Comme tous les touristes qui se respectent,





nous avons visité les temples et les jardins de Tokyo et de Kyoto, ainsi que le célèbre Mont Fuji. Au niveau du folklore, nous avons eu droit à une soirée en compagnie des geshas. Mais n'allez pas fantasmer, il n'y eut pas d'orgies -heureusement- car ces "demoiselles" me semblaient proches de la retraite. Néanmoins, je regrette encore de n'avoir pas eu un appareil sous la main pour immortaliser mon honorable confrère Pierre Valls qui participait avec un bel enthousiasme à une danse d'un haut niveau culturel avec ces dames! N'ayez pas peur, je vous épargnerai le compte rendu touristique de ce voyage, car je crois bien que ce qui vous intéresse le plus au Japon ce sont les jeux. A ce sujet, il est évident que la visite qui a le plus enthousiasmé les participants fut celle d'Akihabara, le quartier de Tokyo qui est exclusivement réservé à l'électronique. Imaginez un alignement de boutiques, chacune d'elles renfermant des milliers de jeux et de consoles! C'est vraiment le paradis des joueurs et il n'existe aucun endroit équivalent en Europe. Contrairement à ce qui se passe en France, il existe un très important marché de jeux d'occasion. Il semble que les joueurs japonais revendent leurs jeux une fois qu'ils les ont terminés et les boutiques les proposent ensuite pour la moitié de leur prix d'origine.



Cela est également valable pour les consoles et ces mêmes boutiques offrent tous les types de consoles à des prix très avantageux. De quoi rêver! Nos gagnants ne savaient plus où donner de la tête et leurs économies fondaient comme neige au soleil. Je dois reconnaître que j'étais aussi excité qu'eux et que je fouillais partout pour trouver les quelques perles qui manquaient encore à ma collection de jeux.

À notre grand regret, il n'a pas été possible de rencontrer quelqu'un de Nintendo ce qui n'était pas vraiment une surprise car cette société est réputée autant pour son goût du secret que pour son manque d'enthousiasme en ce qui concerne les étrangers. C'est dommage, mais heureusement nous avons pu visiter un service de développement de Bandai.

BANDAI est une société appartenant à Bandai et qui développe de nombreux programmes sur Super Famicom et sur Game Boy. Cette société emploie 34 développeurs qui réalisent entièrement les programmes, la seule exception étant que Bandai fait parfois appel à des spécialistes de l'animation pour peaufiner certains jeux. Comme c'est généralement le cas, les programmeurs sont très jeunes. Alors que nous



visions les locaux, plusieurs équipes de programmeurs travaillaient sur de nouveaux projets: Ultraman II sur Super Famicom, Spaceship Yamato sur Game Boy, ainsi qu'un nouvel épisode de la série des Gundam, un wargame doté de superbes scènes de combat. Comme vous le savez sans doute, Bandai est également un grand fabricant de jouets dont la spécialité est les héros de dessins animés et de mangas. Tout naturellement, les jeux développés par cet éditeur sont également consacrés à ces héros. Ce type de jeu est particulièrement populaire au Japon, ce qui

explique que la version Super Famicom de Ultraman ait été Numéro Un des ventes dans ce pays, en dépit d'un intérêt de jeu très discutable.

Voilà, ce fut un beau voyage. N'ayez pas trop de regrets, vous aurez peut-être une autre occasion d'aller vous éclater au Japon. À l'occasion du lancement du CD rom de la Super Nintendo, qui sait?

Sayonara
Alain Huyghues-Lacour





INFOGRAMES

Infogrames nous a fait une petite livraison bien sympathique et les amateurs vont se régaler car il y en a pour tous les goûts et pour tout le monde (NES, Game Boy et Super Nintendo). Alors là, je dis bravo et chapeau pour l'éclectisme! Plongez-vous dans ce monde où les marées montantes et descendantes (Full Metal Planet) côtoient les boules rebondissantes (Pop Up) et les petits soldats nordistes ou sudistes (North and South). En avant!

NORTH AND SOUTH

Alors là, je dis: génial! Une preview de la mort sur NES pour Infogrames qui nous sort un jeu micro de plus sur console Nintendo. Comme le jeu était génial sur micro, ça promet de pêter le feu sur NES. Je précise de suite pour les puristes que quand je parle de jeu génial, j'entends le jeu à deux joueurs, formidable de convivialité et follement drôle. Mais venons-en au fait. Vous allez pouvoir, du moins quand le jeu sera sorti (sous peu), refaire une partie douloureuse de l'histoire américaine: la guerre de

sécession. Le jeu se déroule sur une carte des Etats-avant qu'ils soient-Unis de 1861 qui se trouve morcelée en plusieurs territoires. Au début du jeu, chaque armée possède quelques territoires, ce qui est symbolisé par la présence d'un soldat représentant la force de frappe de l'armée se

trouvant sur le territoire. Quand aucun soldat ne se trouve sur un territoire, soit ce dernier est libre, soit il appartient à l'un des deux camps, un drapeau du camp propriétaire flottant alors sur cette terre. Le jeu se déroule en tours, tours pendant lesquels un joueur peut déplacer ses troupes sur des cases contiguës, ou encore, atta-

quer son adversaire à condition que ce dernier lui soit adjacent. Chaque joueur (physique ou informatique) joue à tour de rôle, le but étant de bousiller l'adversaire le plus rapidement possible. Une idée de stratégie intervient donc ici et il faudra réfléchir avant de déplacer ses

troupes n'importe où. Mais le plus intéressant reste les phases de combats. Lorsque vous débarquez dans un territoire occupé par une troupe ennemie, la carte disparaît

pour laisser place à la vue du terrain, vue d'avion légèrement isométrique (de la 3D aplatie quoi!). A gauche: vous, à droite: votre adversaire, entre les deux: un no man's land constitué d'un ravin ou d'une rivière avec un pont de bois, des maisons, des arbres et des rochers. Vous affrontez l'adversaire dans une scène d'action géniale au cours de laquelle vous pourrez participer directement à la bataille.

Vous sélectionnez à tout moment, des fantassins, des cavaliers et des artilleurs; vous contrôlez et c'est parti pour l'empoignade. Les scènes sont éclatantes et la jouabilité totale. Le pied sera surtout pris à deux car en option un joueur contre la machine, le jeu est trop facile. Le gagnant est celui qui a éliminé tous les hommes de la troupe adverse. Le mode carte revient alors avec le gagnant à la place du perdant. Vous pourrez aussi attaquer des villes ou encore un train de marchandises dans d'autres scènes d'action. On peut, à tout moment, connaître les forces en présence sur chaque territoire (trois nombres: fantassins, cavaliers, canons). Le jeu, bien qu'un peu fade niveau couleurs, semble promettre d'être un franc succès car réussi et original; ça change!



EDITEUR : INFOGRAMES

INFOGRAMES





FULL METAL PLANET

Il semblerait que les jeux Super Famicom commencent à s'orienter, pour quelques-uns, vers l'aventure, la réflexion et la simulation. C'est heureux car on commençait à ne jouer sans arrêt qu'avec des jeux d'action. Full Metal Planet arrive au bon moment et il est difficile de le comparer à un jeu déjà existant sur Famicom ou sur toute autre console d'ailleurs; c'est, en fait, ce qui fait son charme. Dans la mouvance des Populous, Sim City ou Sim World, il constitue, en effet, le premier wargame sur cette console. Par abus de langage, nous appellerons ce jeu un wargame mais sachez qu'il s'agit d'un jeu de plateau qui ressemble à un wargame, qui en a le goût mais qui échappe totalement à tout étiquetage. Il propose en effet aux joueurs de déplacer des véhicules en plomb, assez gros, sur une aire de jeu représentant des bords de mer. Le but est d'extraire du minéral, du minéral et encore du minéral tout en réduisant son ou ses adversaires à l'état larvaire! Ce jeu non académique bien qu'utilisant les règles classiques d'un wargame aurait pu rebuter les programmeurs? Eh bien, que nenni! Les conversions micros ayant été réalisées, il fallait s'attaquer aux consoles et la Famicom fut choisie. On est en droit d'attendre du beau, du réaliste, du convivial et c'est ce qui semble être le cas d'après ce que j'ai pu voir. Le jeu est véritablement passionnant.

Vous pouvez ramasser du minéral grâce à des transporteurs et le ramener dans votre astronef. Vous pouvez prendre des pièces à l'adversaire, lui en détruire ou en créer grâce au minéral récolté. Tout est basé sur les marées. Les 851 cases du terrain de jeu sont

partagées entre de la haute mer bleue, des plaines ocre, des montagnes marron, des récifs bleus aux points ocre et des marécages ocre aux points bleus. Lorsque la marée monte, les marécages deviennent pleine mer, lorsqu'elle descend, ils deviennent plaines, etc... Tous vos engins, quels qu'ils soient, peuvent se déplacer ou non selon les marées. A vous de jouer et de gagner le plus de points (minéral=points). Un jeu qui passionnera les accros des jeux s'éloignant de l'arcade et de l'action bête et méchante.



EDITEUR : INFOGRAMES

INFOGRAMES

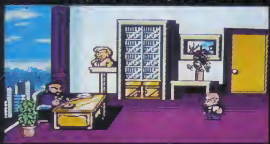




STREET CHALLENGE

En cette période pré-olympique, il est normal que beaucoup d'éditeurs s'intéressent au sport. Toutefois, cette fois-ci ce n'est pas vraiment la même chose, puisque Street Challenge est un jeu, certes basé sur des épreuves sportives, mais qui n'a pas grand chose à voir avec leur soeur jumelle olympienne. Dans Street

Challenge, il faudra donc essayer de vous débrouiller pour devenir champion dans cinq épreuves différentes qui, toutes, vous étonneront par leur originalité. La première de ces épreuves est un quatre cents mètres haies, complètement



ここは どうぞのバ「どうぞ」のすけ、が
はいはいする。どうぞグループの しゅらぶしつ...

remixé. En effet, non content de devoir courir aussi vite que possible pour franchir la ligne d'arrivée avant votre adversaire, qui court à côté, vous devrez faire des prises de karaté en sautant au-dessus des haies pour le mettre KO et pour

qu'il ne puisse plus avancer. Rigolo, cette première épreuve n'est en fait là que pour vous mettre dans l'esprit du jeu. Par la suite vous devrez participer à un lancer du marteau complètement marteau, il faudra ici faire parcourir à l'engin lancé un maximum de terrain en un minimum de lancers tout en faisant attention au terrain, ouf! Dans une troisième épreuve, vous devrez batailler ferme contre un lutteur dans une piscine, attention de ne pas vous faire couler, le souffle est primordial pour réussir dans cette épreuve. La quatrième épreuve de Street Challenge est très certainement la plus barge puisqu'il s'agit d'un saut d'immeubles. Une perche

entre les mains, vous devez franchir le plus rapidement possible les buildings en vous projetant vers l'avant ou en utilisant des roues de vélo qui traîneront aux alentours. La dernière épreuve, à



laquelle vous serez contraint d'y assister, consistera en un vulgaire combat de karaté remixé à la monde de Dragon Ball.

Inutile dans ces conditions de vous dire que les coups les plus farfelus seront mis en oeuvre pour réduire en bouillie votre adversaire. Programmé à l'origine par Tecnosoft, un boîte très grandement réputée sur le marché japonais, Street Challenge sera distribué en France par Infogrames et on ne peut que s'en réjouir.



EDITEUR : INFOGRAMES

INFOGRAMES



Action in New York

En 2050, New York n'est plus du tout la ville qu'elle était dans les années 1990. Une guerre thermo-nucléaire globale a, en effet, eu raison de tous ces hauts gratte-ciels et de tous ces hauts monuments. Depuis plus de vingt ans, la ville n'est plus que ruine et désolation. Cette désolation est rendue encore plus effrayante et terrifiante par l'occupation des lieux par des hordes d'extraterrestres sauvages qui n'ont qu'une seule envie depuis qu'ils s'y sont installés: exterminer la race humaine et développer

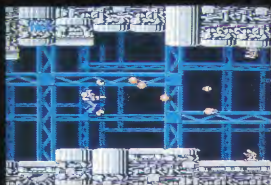
une nouvelle civilisation dans laquelle ils seraient les maîtres incontestés et les humains, leurs esclaves. Heureusement une petite bande de



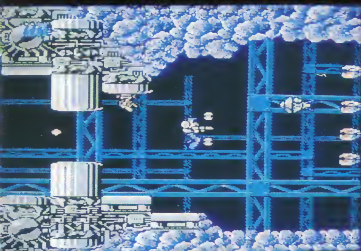
de nouvelles fonctions, vous décidez de partie à l'assaut de ces enfoirés de pacotille et de délivrer la ville à vous tout seul. Un pack de réacteurs sur le dos, pour voler, des boules ionisantes qui vous protègent des tirs ennemis et qui orbiteront à volonté autour de votre personne et vous êtes en route pour une lutte sans pitié, dont personne ne connaît l'issue.

Une chose, cependant, est certaine, cela sera dur.

Dans ce Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel, vous aurez en détruisant certains ennemis la possibilité de récupérer de nouvelles armes qui permettront d'augmenter votre puissance de feu. Des rayons lasers pénétrant l'acier, au bouclier qui à neutrons qui augmente énergétiquement lorsqu'il se propage dans l'atmosphère en passant par des capsules de vitesse, vous aurez dans Action in New York toute la panoplie nécessaire pour réduire à néant les espérances de vos ennemis. Encore faudra-t-il être à la hauteur!!!



résistant dont vous êtes le chef se rebelle contre cette ordre pré-établi et qui ne vous ravi pas le moins du monde (on le serait moins!). Constitué par une poignée d'hommes au courage et à la volonté exemplaire, ce réseau de résistance met au point un nouveau système d'armement capable de terrasser ces envahisseurs qui n'auraient à l'époque fait qu'une seule bouchée du piètre David Vincent, dont vous êtes un petit peu le successeur. Soyons modeste. Investi par



EDITEUR : NUTSUME

INFOGRADES





STREET HOCKEY

L'ambiance atteint dans les tribunes son paroxysme. Chaud, chaud, l'adrénaline monte chez les spectateurs qui frappent du pied aussi fort qu'ils le peuvent. Faut dire que l'occasion est de taille et que les équipes, qui s'affronteront sur la glace ce soir, sont loin d'être des équipes de dégonflés. Ce soir, les meilleurs joueurs du monde sont présents, pour notre plus grand plaisir à tous, mais surtout pour le votre. Normal, dans ces conditions, que la folie ravage un petit peu les tribunes (NDLR: Seulement les tribunes...?).

Comme vous le savez maintenant, Street Hockey est une simulation de hockey, enfin non pas vraiment, disons plutôt que Street Hockey est un jeu basé sur le hockey sur glace,

mais quelques dispositions ont été prises par les programmeurs pour rendre ce jeu plus convivial. Alors que toutes les équipes sont en lutte pour l'obtention du titre, vous dirigez l'une d'entre elle. Avec vos trois coéquipiers (je vous avais

prévenu, ce n'est pas une vraie simulation) vous êtes paré à affronter les plus gros colosses du monde. La crosse fermement serrée dans vos mains, le coup de sifflet retentit dans la patinoire. Deux coups de patins à droite, trois petits à gauche, un petit dribble, un énorme morfale vous fonce dessus. C'est le choc inévitable. Ah oui, j'aurais dû vous prévenir, Street Hockey n'est pas un sport pour enfant de cœur, puisque tous les coups



sont possible ici pour reprendre le palet à l'adversaire. Inutile de vous dire alors que les coups de crosses dans les jambes et les pirouettes en avant, avant de se vautrer lamentablement les dents en avant sur la glace, il y en aura! Tout au long des différentes parties que vous devrez jouer pour remporter un titre, ô combien mérité, le jeu se déroule de la même manière et la patinoire défile selon un excellent scrolling multi-directionnel. Sur la glace, les joueurs se déplacent vite et les règles du vrai Hockey



sont respectées, ce qui ne nous déplaîra pas pour autant. Street Hockey est prévu dans le courant de l'année en France et sera distribué par Infogrames.



EDITEUR : TECHNOS

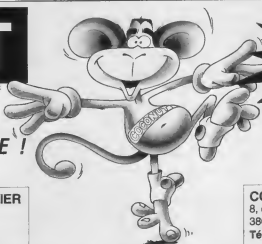
INFOGRAMES



COCONUT

LE
MEGA CD
EST LA !

1^{er} REVENDEUR DE
CONSOLES EN FRANCE !



SPECIAL
CONSOLES

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M^o Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE

ACHAT ET REVENTE DE
CARTOUCHES D'OCCASION.
RENSEIGNEMENTS TOI DANS NOS
MAGASINS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE 1190
MEGA CD ET JEUX NOUS CONSULTER
ADAPTEUR CART. JAPONAIS 99
PRO 1 225
PRO 2 AVEC MANCHE 190
ARCADE POWER STICK 379
ENIGMES AMPLIFIÉES 3 VOIES 569

NOUVEAUTES A PARAÎTRE

ALIEN 3
BULLS VS LAKERS
DAVID ROBINSON BASKET
DOUBLE DRAGON
FERRARI GRAND PRIX
GRAND SLAM TENNIS
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
MONACO GRAND PRIX II
SPEEDBALL II SONZ
SPATTEHOPPER II
SUPER OFF ROAD
TERRIBLE CRUISE BUSTER

AUTRES TITRES

ALISA DRAGON 459
CENTURION 448
DARNA 490
DESERT STRIKE 490
DEVIL CRUSH 475
DONALD DUCK / QUACKSHOT 496
F1 CIRCUS 495
F1 GRAND PRIX 495
F22 INTERCEPT 448
FAERY TALE 490
FANTASIA 399
FIGHTING MASTER 445
GOLDEN AGE 2 449
IMMORTAL 449
JOHN MADDER FOOTBALL 92 449
KID CHAMELEON 449
MARIO LEMIEUX HOCKEY 475
MERCUS 449
MICKEY 449
NFL HOCKEY / EA HOCKEY 449
OUTRIN 449
PGA TOUR GOLF 449
PITBULL 449
ROAD RASH 449
ROBOCOO 449
SHADOW OF THE BEAST 399
SONIC 449
SPOILERMAN JAP 399
STREET OF LEGS 399
SUPER MONACO GP 449
TECMO WORLD CUP SOCCER 479
TEST DRIVE 395
THUNDERFORCE III 475
TIE JAM AND EARL 449
TOL 449
TURBO OUTRIN 449
TWO CRUISE CRUISE BUSTER 445
WINTER CHALLENGE 445

SUPER NINTENDO OFFICIELLE

LA CONSOLE
SUPER NINTENDO OFFICIELLE
EST ENFIN DISPONIBLE !!!

LIVRE COMPLETE AVEC
DEUX MANÈTRES ET
LE HIT SUPER MARIO IV

ELLE NE COUTE QUE 1290 Fr

JEUX OFFICIELS DISPONIBLES

F ZERO 449
SUPER R TYPE 449
SUPER SOCCER 449
SUPER TENNIS 449
GRADIUS II NC
CASTELVANIA IV NC
SIM CITY NC

FAMICOM JAPONAISE

PRIX EN BAISSE !!!
SUPER FAMICOM + 1 JEU
NOUS CONSULTER

JEUX + ACCESSOIRES

ACTRAISES 590
ADAPTEUR CART. USA 190
BATTLE BLAZE 640
BATTLE GRAND PRIX 640
CASTELVANIA IV 640
CONTRA SPIRIT 640
CYBER FORMULA 640
DRAGON BALL Z 640
F1 EXHAUST HEAT 640
HAT TRICK HERO 640
LAST FIGHTER TWIN 640
LEMMINGS 640
ROCKTEER 640
RUGBY IN BEAT 640
SMASH TV 640
SOUL BLADER 640
STREET FIGHTER II FIN JUIN NC
STRIKE GUNNER STX 640
SUPER ADVENTURE ISLAND 640
SUPER ALISTE 640
SUPER FORMATION SOCCER 640
TOP RACER 640
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING 590
XARDION 640
YS III 640

SEGA 8 BITS

JEUX D'OCCASION
NOUS CONSULTER 150F

JEUX

ASTERIX 345
CARMEN SANDIEGO 195
OARLUS II 195
DONALD DUCK 345
GHOULS N GHOSTS 345
GOLDEN AXE WARRIOR 345
MERCUS 425
MICKEY MOUSE 345
MONOPOLY 195
MOONWALKER 345
POPULUS 295
PRINCE OF PERSIA 345
PSYCHO FOX 325
SEGA CHESS 395
SHADOW DANCER 345
SHADOW OF THE BEAST 345
SONIC 345
SPIDERMAN 345
SUPER KICK OFF 395
SUPER MONACO GP 345
WONDERBOY II 345
WORLD CLASS LEADERBOARD 295
WORLD CUP ITALIA 90 295

GAMEBOY

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO 195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE 195
LOUPE ÉCLAIRANTE GAMEBOY 195

JEUX

BATMAN 265
BLADES OF STEEL 265
BOULDERDASH 230
CASTLEVANIA 265
CHOPFLIFTER II 265
DOUBLE DRAGON 225
DOUBLE DRAGON II 265
DRAGON'S LAIR 230
DUCK TALES 265
F1 RACE + QUADRUPLER 290
GARGOYLES QUEST 225
GREMLINS II 265
KICK OFF 290
KUNG FU MASTER 195
NAVY SEALS 270
RC PRO AM 230
ROBOCOO 265
SPIDERMAN 225
SUPER MARIALANO 230
THE SIMPSONS 270
NINTENDO WORLD CUP 225

NEC

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAPY PUISSANCE 5 1290
BT TURBO + 1 JEU 2490
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD 3790
QUINTUPLEUR 190
JOYPAD 290

JEUX

SEAMER MAN 340
CORYOON 390
DRAGON EGG 390
DRAGON SABER 390
F1 CIRCUS 91 390
FINAL MATCH TENNIS 390
FINAL SOLDIER 390
GRADIUS 399
HIT THE ICE 390
JACKIE CHAN 390
NINJA GARDEN 390
NINJA SPIRIT 390
PARODIUS 549
PC KID 2 390
POWER ELEVEN 449
POWER LEAGUE IV BASEBALL 479
RACING SPIRIT 390
SALAMANDER 449
SOWER 390
SHINOBI 290
SKWEEK 399
SUPER LONG NOISE GOBLIN 390
SUPER WATER BOMB 399
TWIN BEE 399

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO 2990
NEO GEO + MAGIAN LORO 3490
MANETTE NEO GEO 390
MEMORY CARD 190

NOUVEAUTES NOUS CONSULTER

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL 690
ASO II 1390
BASEBALL STAR 2 1490
BLUE'S JOURNEY 1290
BURNING FIGHT 1390
CROSSED SWORDS 1490
CYBERLIP 690
EIGHT MAN 1490
FATAL FURY 1490
FOOTBALL FRENZY 1490
KING OF THE MONSTERS 1490
PC KID 2 690
LEAGUE BOWLING 690
MAGIAN LORO 690
MUTATION NATION 1490
ROBO ARMY 1490
SENGUO 1390
SOCCER BRAWL 1490
TURBISH RALLY 1490
TOP PLAYER GOLF 1490

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK 390
BATMAN 450
BLUE SHADOW 390
CHIP AND DALE 450
OFFENDER OF THE CROWN 450
DOUBLE DRAGON II 450
DRAGON NINJA 430
DRAGON'S LAIR 450
DUCK TALES 450
GOAL 450
GREMLINS II 450
JACKY CHAN 350
KICK OFF 460
MANAC MANSION 450
MEGAMAN 2 450
MISSION IMPOSSIBLE 430
POWER BLADE 390
ROBOCOO 390
SHADOW WARRIOR 390
SIMPSONS 390
SNAKE'S REVENGE 1490
SOLSTICE 390
STAR WARS 390
SUPER MARIO BROS III 390
SUPER SPIKE VOLLEY 390
SWORD AND SERPENTS 390
THE BATTLE OF OLYMPUS 390
TORTUE NINJA II 430
TURBO RACING 450
WWF CHALLENGE CATCH 390

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR NC
ADAPTEUR JEUX MASTER 195
SYSTEME 140
LOUPE GAMEGEAR 140

JEUX

ALISTE 340
ALIEN SYNDROME 325
CHASE HD 325
CHESSMASTER NC
DONALD DUCK 295
GALAGA 245
GO SHINOBI 245
HALLEY WARS 265
JOE MONTANA FOOTBALL 345
MAGICAL HAT 295
MAPPY 390
MICKEY 245
MONACO GP 245
NINJA GARDEN 290
OUTRIN 295
SONIC 265
SPACE HARRIER 265
WALL OF BERLIN 265
WONDERBOY 215
WONDERBOY MONSTER WORLD II 265
WOODY POP 245

NOUVELLE ADRESSE.
SERVICE INFORMATIQUE.
plus rapide
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
COCONUT
Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16) 67 65 05 40

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
Tél _____
Signature _____

TITRES

CONSOLE

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage * _____ +25F

* TOTAL à payer : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat - lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

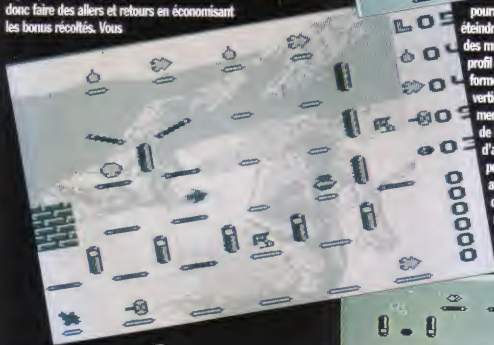
* 100 F pour une console expédition uniquement en France métropolitaine

OFFRES VALABLES DANS LES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT INDICATIFS ET PEUVENT ÊTRE REVISÉS SANS PRÉAVIS

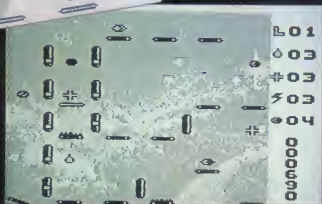


POP UP

Pop Up est un jeu d'action complètement délirant qui va vous mener à travers une myriade de tableaux, tous plus fous les uns que les autres. Ce jeu, que connaissent les possesseurs de micros, arrive sur console portable pour la joie des petits et des grands, plus des petits d'ailleurs. Ce jeu mêlant réflexes et réflexion (!) prouve qu'il n'est pas incompatible de réfléchir en s'amusant. Le principe est de faire rebondir une petite boule sur des raquettes d'un endroit de départ jusqu'à la sortie du niveau. Comment sortir? Il suffit d'ouvrir un porte spacio-temporelle en faisant passer la boule sur l'icône d'ouverture. Celui-ci est placé en général au fin fond du niveau, et les programmeurs l'ont fait exprès, les vaches! Il faut donc faire des allers et retours en économisant les bonus récoltés. Vous



pourrez, grâce à ceux-ci, par exemple, éteindre des raquettes en feu ou briser des murs. Les niveaux sont en vue de profil et les raquettes, placées ça et là, forment une sorte de labyrinthe vertical. Le jeu, sans être une merveille d'arcade, semble promettre de bien vous amuser sur Game Boy, d'autant que 100 niveaux sont prévus! De toutes façons, de plus amples explications vous seront données dans un test au prochain numéro. En attendant, entraînez-vous avec une balle en mousse!



INFOGRAPHES





BOMB JACK



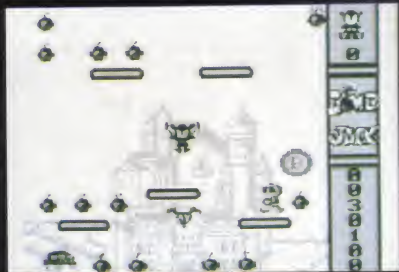
Le jeu culte par excellence ! Remarquez à chaque sortie de vieux jeux sur consoles, on est tenté de le définir comme le jeu qui a bercé notre enfance en salles d'arcades ou sur tout format. Les Pac-Man et autres Arkanoid en sont les témoins. Bombjack est peut-être un peu moins connu mais je peux vous dire que de nombreux joueurs s'en rappellent.

Vous dirigez un petit personnage muni d'une cape et dont le job est de désamorcer des bombes. Il doit traverser un soixantaine de niveaux (des tableaux fixes) constitués de salles truffées de bombes. Des bombes s'allument aléatoirement alors que la plupart attend patiemment que Jack veuille bien les désamorcer. Jack doit impérativement foncer vers une bombe qui s'allume s'il ne veut pas perdre une vie. Quand aux autres, il lui suffit de passer dessus pour les faire disparaître. Le but est, pour chaque tableau, de faire disparaître toutes les bombes présentes. Jack bondit de plates-formes en plates-formes et peut aussi s'élever dans les airs grâce à sa cape. Attention ! Il ne s'agit pas de s'envoler peinarde,

il faudra jouer avec le bouton qui active la cape car Jack tend irrésistiblement à subir la force de gravité.

Il faudra aussi éviter de toucher les nombreux ennemis volant ou non mais tous appartenant au règne animal.

La réalisation promet sur Game Boy et l'on retrouve les fameux décors de fonds qui étaient digitalisés sur les bornes de café. La maniabilité est excellente et l'on retrouve l'esprit du jeu original.

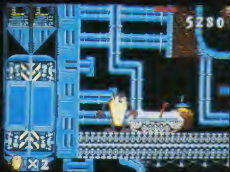




C'est plus fort que toi !

TAZM

La Tasmanie est une région perdue au fin fond du monde au sud de l'Australie et l'on y trouve de curieux petits animaux qui hantent les déserts. Grands amateurs d'oeufs d'oiseaux, ils sont toujours prêts à tout pour s'en procurer. L'un de ces animaux est aussi un personnage de cartoon de la Warner et on le retrouve ici, héros d'un jeu qui promet de décoiffer sur Megadrive. Pour vous dire, je n'ai plus aucun cheveu sur le caillou depuis que j'ai joué à la préversion sur Eprom de Tasmania. Ce jeu est trop beau pour être vrai! Je vous vois déjà en train de baver sur le magazine, alors jetez-vous sur les photos et dites-moi ce que vous en pensez. Et dites-vous bien que vous ne voyez pas les animations à tomber par terre (du cinquième étage minimum!) du personnage, je m'en remets à peine! L'histoire est simple: vous êtes un de ces curieux animaux de Tasmanie et vous avez récemment eu vent de l'existence d'une île qui pullulerait d'oiseaux préhistoriques géants, des ptérodactyles. Qui dit oiseaux géants sous-entend évidemment oeufs géants! Le pied intégral, le frigo rempli



d'oeufs géants! Il paraîtrait même qu'un seul de ces oeufs suffirait à nourrir une famille entière pendant un an! Il ne vous reste plus qu'à partir sur cette île et traverser les 18 niveaux qui la constituent. Tous ces niveaux constituent un gigantesque jeu de plates-formes qui vous fera visiter des lieux hauts en couleurs. Les paysages sont variés: déserts, usines de voitures, paysages de glace, mines profondes, jungles

verdoyantes et ruines antiques. Les ennemis sont tous plus rigolos les uns que les autres. Les principaux sont de petits rats froissards et munis de lances mais on trouvera aussi des crabes, des fleurs carnivores et autres "choses" animées bizarres! Le personnage se déplace et peut sauter relativement haut pour atteindre les endroits hauts placés. Il ne peut, au début, que se servir d'une seule arme même si elle reste très efficace: il tourne sur lui-même à toute vitesse et tue tout ennemi qu'il touche. Cet effet dure quelques secondes et l'on visualise alors une sorte de tornade avec un bras qui dépasse: très cartoon! Lorsqu'il trouve un item, le héros peut cracher des flammes, ce qui est toujours



ANITA

sympathique quand on fait une rencontre désagréable! Autre caractéristique du mangeur d'oeufs, il est formidablement glouton! Dès qu'il voit un ennemi ou un item, il se jette dessus et l'ingurgite sans réfléchir (il maché ensuite!). Par exemple, quand il tombe sur une bombe, si vous ne le retenez pas, il grillera sur place, ce qui donnera un nouvel effet graphique dément! Tout le programme est basé sur cette animation délirante du personnage et, dans une moindre importance, des autres sprites. Les décors sont très variés et la palette de couleurs, limitée à cause des animations, est quand même superbement utilisée. Le jeu rappelle fortement le Joe & Mac de la Super famicom pour les actions et fleurit bon les dernières productions à la

Mickey ou Quackshot (surtout la musique). La maniabilité est bonne mais le challenge ne passionne pas totalement aux vues de cette préversion. Espérons une version finale qui proposera un plaisir ludique total!



EDITEUR : SEGA





JAMES

LE RETOUR DE L'AGENT 007

MEGADRIVE

Votre ennemi de tous les jours, sieur Ernst Blofeldt a réuni toutes les forces les plus pourries du monde pour repartir une nouvelle fois à la conquête de l'univers qui est aussi le votre. Vous le savez, les missions précédentes l'ont montré, la vie d'un agent secret n'est pas de tout repos, même si bien souvent, à la fin d'une aventure, une nuit avec une charmante demoiselle vous est octroyée! Le trame de l'histoire à laquelle vous êtes confrontée aujourd'hui n'est pas d'une extraordinaire complexité, disons le même carrément par rapport à certains James Bond, ce jeu de Domark n'est pas très riche dans ce domaine, mais l'expérience nous a montré ce n'est pas avec un scénario béton que l'on fait toujours les meilleurs jeux, preuve en est une fois de plus avec James Bond, qui s'annonce d'être d'une très bonne cuvée. Ernst Blofeldt a enlevé le Professeur Michael Jones, qui n'a absolument rien avoir avec un autre Jones, fort connu se prénommant Indiana, et sa charmante fille Susan. Tous deux travaillaient dans un complexe gouvernemental archi-secret sur des expériences aussi périlleuses qu'utiles pour l'ensemble de l'humanité. C'est dans ce complexe super surveillé pourtant que les faits se sont produits. Un soir, Ernst



surgit avec ces shires pour s'emparer des deux savants. Avec l'effet de surprise, ni les gardes, ni les policiers en faction n'ont eu le temps de réagir. C'était déjà trop tard et les deux savants furent enlevés en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Le projet de Ernst est des plus maléfiques. En enlevant ces deux illustres personnages, il savait que Bond allait sortir de sa cachette et qu'il allait utiliser toutes ses forces pour entrer dans la bataille. Pour le contrecarrer, Ernst demanda donc aux savants de construire des clones à allure humaine qui seraient tous d'anciens adversaires de James. Autant vous dire que la lutte sera chaude et que pour être périlleuse et difficile, votre mission le sera.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM



BOND

MASTER SYSTEM



En tant que James vous êtes dépêché dans les îles Caraïbes pour arrêter les plans machiavéliques de Ernst Blofeld et pour sauver le Professeur Jones et sa fille. Heureusement, dans cette aventure vous ne serez pas tout seul et votre éternel ange gardien, Q est toujours avec vous. Pas physiquement bien sûr, mais moralement c'est certain. Avant que vous ne débarquiez il aura pris soin de disposer un peu partout des armes spéciales qui ont tant fait pour la réputation de l'agent secret le plus connu du monde. A vous de les trouver et de vous en servir. Au cours de votre périple, vous rencontrerez également de superbes créatures voluptueuses à souhait et qui plus d'une fois vous feront craquer. Attention tout de même à garder la tête sur les épaules, ne laissez pas votre biroute prendre la direction des opérations, cela pourrait être très dangereux pour le suite des événements! Le jeu est divisé en quatre secteurs qui vous feront traverser des régions aussi diverses que variées. Ainsi, vous devrez combattre contre des bandits aussi célèbres que le Docteur

Voodoo ou que Jaws dans des jungles mortelles, dans des grottes volcaniques et même à bord d'une navette spatiale. Autant vous dire que vous n'allez pas être au chômage de si tôt.

Sur toutes les versions, James Bond est prévu sur Megadrive et Master System en octobre, et en décembre sur Game Gear, l'action se déroule de la même manière. Les différents niveaux s'ouvrent suivant un scrolling multi-directionnel. Le jeu en lui-même ressemble plus ou moins à l'excellent Rolling Thunder II. Armé de votre pistolet vous devez dévaster et tirer sur tout ce qui bouge aux alentours. Evidemment sur Megadrive, les graphismes sont plus précis et 007 bouge avec plus d'aisance. Mais là où Domark fait très fort, c'est dans la qualité de la réalisation des versions sur Master System et sur Game Gear.

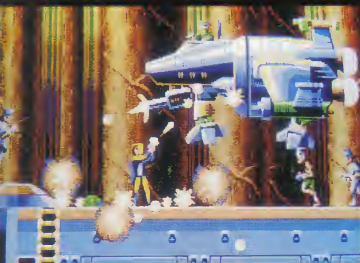
MEGADRIVE



Excellentes toute deux, ces versions ne sont pas loin d'être ce qu'il se fait de mieux en huit bits. Mais bon, pour en avoir le cœur net et pour en savoir un peu plus, donnons-nous donc rendez-vous à la rentrée. Une chose est pourtant d'ores et déjà certaine, James Bond sera un hit et ce n'est pas que mon petit doigt qui me le dit.

DISPONIBLE EN OCTOBRE

EDITEUR : DOMARK



MEGADRIVE





RAMPART

Rampart n'est pas une Shoot'Em Up. Rampart n'est pas un Beat'Em Up. Rampart n'est pas un Wargame. Rampart n'est pas un jeu de rôles. Rampart n'est pas un jeu de plates-formes. Mais alors qu'est ce donc? Bonne question! Rampart est un jeu totalement novateur, à mi-chemin entre tout cela. Un jeu d'un nouveau concept qui vous tiendra en haleine longtemps, longtemps, très longtemps. Initialement programmé sur machine d'arcade par Tengen, Domark vient d'annoncer la sortie de ce titre sur Master System. Alors, qu'en est il exactement? Comme vous avez pu vous en apercevoir, il est assez difficile de classer Rampart dans une catégorie de jeux particulière. En fait, c'est un jeu à part. Le but de Rampart est assez simple pourtant. Vous êtes le seigneur d'un château et vous devez éviter que vos adversaires ne le réduisent à néant. Pour ce faire, vous devrez construire le plus de remparts possible. Plus vous aurez de



ralentira la construction de nouvelles enceintes et donc l'augmentation du nombre de vos canons. Pour reconstruire les remparts, il faudra encore réfléchir pour parfaitement agencer les briques entre elles afin que le mur soit le plus solide possible. Tout cela, bien sûr, doit se passer super rapidement, un temps limite vous étant imparti; si vous le dépassez, c'en est fini de vos chances de devenir le seigneur de la région. Rapide et intelligent, Rampart devrait, sur Master System, être un titre qui marquera les esprits. Novateur et original, il faudra suivre ce titre de Domark.

DISPONIBLE EN JUILLET



EDITEUR : DOMARK

murs construits, plus vous pourrez positionner de canons. Plus vous aurez de canons, plus votre château prospérera et plus vous aurez de chance de vivre longtemps. Simple? Pas vraiment, car les adversaires auxquels vous serez confronté n'entendront pas tout à fait les choses de cette oreille et pourront aussi construire des remparts pour augmenter le nombre de leurs canons et ainsi devenir aussi forts que vous. Pour réussir dans ce jeu, deux choses sont primordiales. Il faut être rapide dans les prises de décisions et diaboliquement intelligent pour bien placer ses armes aux endroits stratégiques. Eh oui, la stratégie est l'arme principale dans Rampart.

Lorsque vos murs sont partiellement détruits, vous pouvez, vous devez même, les reconstruire, ce qui, bien naturellement,



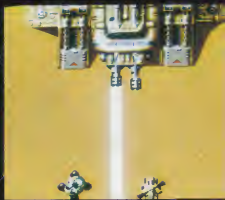


SWIV

Jeep ou hélico, l'assaut final !...

Connu sur micro comme l'un des meilleurs Shoot'Em Up à scrolling vertical, Swiv est maintenant en cours de réalisation dans les ateliers de Gremlin sur Super Famicom. Et tenez-vous bien, l'équipe de programmation —Random Access— est la même que celle qui a réalisé la version Amiga; autant vous dire que le titre sera d'une qualité remarquable. Tirant parti des capacités de la Super Famicom, les auteurs de Swiv ont amélioré certains points par rapport à la version micro. L'esthétisme des sprites, notamment, a été largement améliorée. Comportant plus de couleurs, plus de dégradés que dans la version originale, cette caractéristique graphique est l'une des premières qui saute aux yeux lorsque l'on mate quelques secondes l'écran de Swiv. Par la suite, on découvre que ce Shoot'Em Up possède de nombreuses autres qualités qui lui permettront, sans aucun doute, de se démarquer de la masse de jeux qui existe sur cette bécane. L'une de ces qualités apparaît particulièrement et l'on sent bien que les programmeurs ont, au niveau de l'originalité des attaques ennemies, fait un effort tout particulier. Non content d'avoir réalisé de petits vaisseaux hyper mignons et super beaux, Random Access a également créé des vagues d'assaut très variées débarquant de tous côtés à l'écran. Pour lutter contre ces engins de malheur, vous pourrez diriger soit un hélicoptère, soit une jeep, ce qui permettra d'augmenter davantage encore l'intérêt du jeu. L'hélicoptère sera certainement l'arme la plus utilisée. Il est maniable et possède une très grande quantité de "calamités" qui pourront facilement détruire n'importe quel ennemi, pourvu que

vous y mettiez le paquet. Prendre la direction de la jeep sera un peu plus difficile, et une période d'adaptation assez rapide (Don't panic!!!!) sera nécessaire pour parfaitement évoluer sur le sol. Pour arriver à la conclusion de ce Shoot'Em Up de folie, vous devrez traverser seize zones qui vous feront survoler ou traverser des zones futuristes, des lits de rivière, des villes fantômes, des champs de lave, et tout un tas de lieux aussi insolites que ceux-ci. Tenant compte des débris qui joncheront le sol, lorsque vous dirigerez la jeep, vous devrez faire attention à tout ce qui se présentera à vous pour ne pas vous fracasser la tête la première sur ces immondes. Très bien réalisé, enfin d'après ce que nous avons pu en voir, Swiv devrait bien se comporter devant les meilleurs jeux du style sur Super Famicom, Super Aleste notamment. Sortie annoncée avant la fin de l'année.



EDITEUR : GREMLIN





NIGEL MANSELL

WORLD CHAMPIONSHIP



Pas de doute, Gremlin s'est acheté le plus grand champion actuel de Formule Un. En sponsorisant cette simulation de courses de voitures, Nigel Mansell apporte encore un peu plus de crédit à World Championship qui, je vous l'assure, n'en avait vraiment pas besoin, tant sa qualité était déjà tout à fait exceptionnelle.

Dans Nigel Mansell World Championship, vous êtes donc dans la peau du champion british, prêt à refaire le parcours

magnifique que le pilote a réalisé en ce début d'année. Vous devez donc participer aux seize Grand Prix, remporter un maximum de victoires et un grand nombre de points pour devenir Champion du monde (ce que Nigel ne ratara pas de faire,

au rythme où il est parti, le contraire serait étonnant). Chaque course possède évidemment ses propres caractéristiques. Si les tracés suivent à peu près la réalité, tous les détails ne figurent pas dans World Championship. En fonction du pays dans lequel se déroule la course, les conditions climatiques peuvent influencer sur la qualité du bitume. Ainsi, en Angleterre le circuit sera toujours humide et le temps pluvieux. En Afrique du Sud par contre, la piste sera sèche et le soleil tapera à fond sur le casque des pilotes et sur le châssis des voitures. Avant chaque départ, vous

devrez donc avoir ces paramètres en tête, pour parfaitement régler votre voiture, et ainsi gagner les quelques centièmes qui vous permettront de devenir le meilleur.

Bien que très riche au niveau des options de jeu, les vingt-six voitures qui participent théoriquement à un Grand Prix de Formule Un ne sont pas présentes ici. Ce choix a été effectué par le programmeur pour maintenir au jeu une grande rapidité, et la rapidité est la force première de cette simulation. Sur l'écran, un tableau de bord vous permettra d'avoir en permanence des renseignements sur la vitesse enclenchée, le nombre de tours à effectuer, le nombre de tours total, la vitesse instantanée de la voiture -vitesse mise pour accomplir chaque tour- ainsi que la distance en temps qui vous

sépare de la voiture qui vous précède. Très complet, ce tableau de bord est bien agencé et fort agréable. Entièrement réalisé en trois dimensions, Nigel Mansell World Championship est une simulation de Formule Un avec laquelle il faudra compter. Malheureusement, devant la précocité de cette preview, Gremlin est actuellement encore dans l'incapacité de nous donner une date de sortie précise. Une chose est sûre, NMWS sera disponible cette année et ça, c'est déjà une bonne nouvelle.

WORLD CHAMPIONSHIP
ALFREDOMONIALE MONZA



EDITEUR : GREMLIN





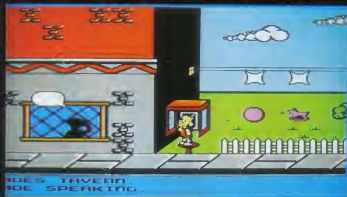
THE SIMPSONS

BART VS THE SPACE MUTANTS

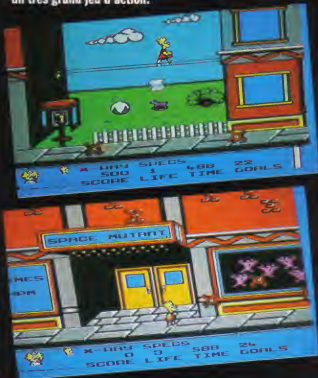
Ahi, Bart, le héros des temps modernes! Je ne vais pas vous faire l'affront de vous présenter pendant une heure la famille Simpson et son dessin animé. Vous avez déjà tout lu sur eux: ils sont dégénérés, représentent la confrérie des blaireaux américains et constituent, par le biais du dessin animé, une formidable satire de la société américaine actuelle, voire du monde en général. La Master System voit enfin sa ludothèque accueillir une conversion du jeu d'arcade déjà sorti sur à peu près tout ce qui existe comme format informatique et console. C'est pas trop tôt, mais comme le dit le proverbe: mieux vaut tard que jamais! Or, c'est bien ce que l'on peut dire aux vues de la préversion de ce jeu qui m'a l'air super bien foutu, nom d'un p'tit bonhomme! On retrouve en fait tous les décors des autres versions ainsi que les mêmes challenges. Il s'agit d'un jeu mi-plates-formes, mi-action, mi-réflexion, mi-fa-sol, etc... Vous contrôlez le petit Bart mangeur de brownies dans une aventure qui le mènera



toons avec plein de belles couleurs et une réalisation graphique superbe sur Master System. L'animation tient la route et la maniabilité semble rejoindre celle des autres versions, c'est à dire tout à fait potable. Bref, si vous attendez encore un peu, vous allez pouvoir jouer à un très grand jeu d'action.



dans plusieurs lieux hauts en couleurs et infiltrés par des extra-terrestres. Le jeu débute en effet un soir alors que Bart est tranquillement à sa fenêtre en train de s'assoupir. Quand tout à coup, patatra!, une soucoupe volante atterrit dans son jardin, justement pile dans le jardin des Simpsons, hasard! Bart croit discerner des formes humaines mais c'est avec effroi qu'il se rend compte qu'il s'agit en fait d'extra-terrestres. C'est grâce à ses lunettes à rayons X qu'il a pu remarquer cette présence. Le jeu peut débuter! Bart se balade dans des rues dans le but de récupérer tous les objets mauves qu'il pourra trouver. Il faudra les camoufler car les extra-terrestres ont décidé de fabriquer des armes avec des objets mauves. Tout dans le jeu est à l'avenant avec des objets à récupérer, des mini-énigmes à élucider (pas de panique, le jeu reste assez linéaire), des ennemis à éviter et tutti quanti! L'ambiance générale est très portée car-

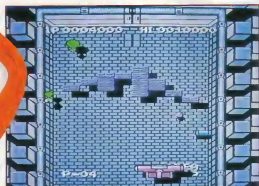


NINTENDO

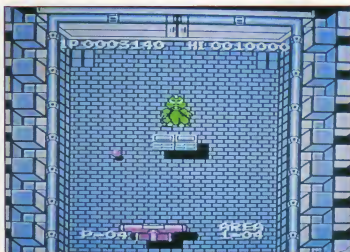
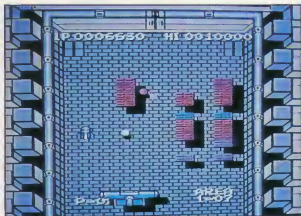
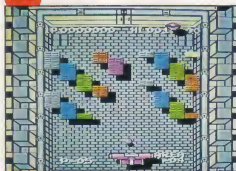
CRACKOUT

ENFIN UN SOFT QUI "CASSE DES BRIQUES"

L'ordinateur qui gère la production d'oxygène sur la planète Selim est en phase d'autodestruction... Autant dire, que sur la planète, c'est la panique la plus totale! Des extraterrestres ayant réussi à infiltrer les zones de défenses du complexe informatique ont déclenché la fatidique séquence d'autodestruction. Il ne reste plus qu'une seule chance, qu'un seul espoir : la Patrouille Planétaire. Leur mission est simple, elle consiste à investir toutes les salles de la base, de bouter l'ennemi hors des ses murs et de récolter quatorze lettres qui formeront le mot de passe final, le seul moyen permettant de désamorcer le Final Countdown (NDLR: En français, le compte à rebours final). Aux commandes de votre vaisseau à tête rétractable, ce qui lui permet



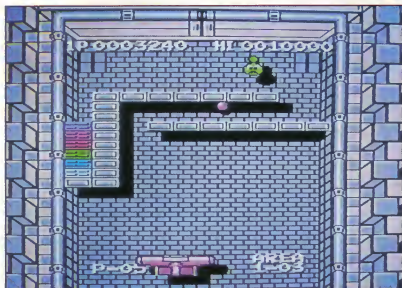
Voici, dans sa chute, l'un des nombreux bonus que vous aurez la lois de récolter en cours de partie. Ces bonus ont de nombreux usages. Vous pourrez augmenter la taille de votre raquette (Ahi Freud! Quand tu nous tiens!), tirer des missiles, faire tirer votre balla à l'aide d'un tir multidirectionnel, ralentir la balla... bref, vous pourrez, à votre gré, obtenir des effets plutôt amusants. Un détail encore, pour passer certaines salles, il faut OBLIGATOIREMENT posséder un certain type de bonus. Cela dit, bonne chance !



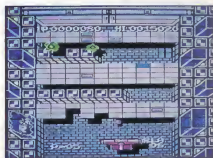
Il y en a des choses qui se baladent sur cet écran! Ces petits monstres verts, tantôt immobiles, tantôt en mouvement, ne vous causeront pas grand tort. Une quinzaine de coups sera nécessaire pour les faire disparaître. Qui eût dit que Godzilla se retrouverait un jour à faire le pitre dans un casse-briques, attendez encore quelques années et l'on y verra Jean-Paul Belmondo et Alain Delon (lui, dans le rôle d'une brique, son OH ne lui permettant pas de jouer autre chose). Ah! les vedettes déçues, quelle triste histoire !

Cette fois, vous voici avec deux balla et une raquette! Les adeptes de Freud sont priés de rester calmes et de bien vouloir se taire! Bon, je disais que maintenant, vous pouvez jouer avec deux balla simultanément. Du moins, vous faudra-t-il essayer. Un conseil, attachez-vous en priorité à la balla rose, car la blanche perdue ne vous fera pas perdre, alors que si la rose disparaît de l'écran... à la suivante !

Les briques rencontrées auront une résistance variable. C'est ainsi que ces briques blanchâtres vous poseront bien des problèmes. Il faut au moins quatre coups pour les avoir! Lorsque l'on sait que la balle accélère petit à petit, il y a franchement de quoi s'inquiéter!



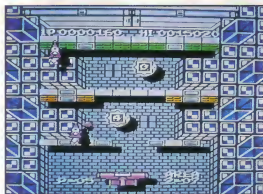
Ce niveau vaut (et non pas Ni Vovo, le célèbre sorcier haïtien) le coup d'oeil. Il ne s'agit que du troisième, mais il est certainement le plus difficile à passer! Au milieu de ces briques indestructibles, une poignée de briques à avoir pour passer le niveau. C'est dans ces moments là qu'un petit missile peut se rendre utile, car lui, passe les indestructibles!



Ah! Je l'attendais depuis longtemps : un casse-briques sur console! Ce n'est pas Arkanoid, mais

ben... On retrouve les grands classiques du casse-briques, comme les bonus qui tombent ou les briques de différentes natures. Parmi les reproches que l'on peut faire, il faut citer : des tests de collision défectueux, ce qui est extrêmement désagréable, un niveau de difficulté trop faible, les tableaux sont beaucoup trop faciles et enfin, une vitesse de balle trop lente. Les avantages? Le plus important, c'est sans doute qu'il s'agit du seul vrai casse-briques disponible sur console (si l'on excepte le Woody Pop de la Game Gear et le Alleyway de la Game Boy). Sinon, il faut signaler une animation parfaite, ce qui n'était pas dur à faire et des tableaux, qui, malgré leur facilité, font preuve d'imagination. Autre faiblesse de ce jeu, ses bruitages réduits à leur plus simple expression (on se croirait sur le Breakout de la VCS!) et sa musique inexistante, sauf lors de la page d'intro, ce qui est passablement inutile. Crackout est sans doute à réserver aux fans de casse-briques, ceux qui, comme moi, attendaient depuis longtemps un jeu de ce genre sur console. Pour les autres, ceux qui cherchent l'exceptionnel, ils risquent d'être sévèrement déçus. C'est comme ça, le casse-briques, on aime ou on n'aime pas, il n'y a pas de mystère!

TSR



Certaines parties de l'écran sont indestructibles. Il ne s'agit pas de simples briques, mais de portions entières de l'écran. Conclusion, il ne vous reste qu'un angle, ridiculement petit, pour passer au niveau supérieur et éclater l'imbécile ver qui tient le haut de l'affiche.



Tous les types de jeux sont représentés sur la NES, à l'exception des casse-briques. Cela ne pouvait pas durer et voilà que Crackout nous arrive, merci Mr Konami. Crackout est un casse-briques dans le style d'Arkanoid, c'est à dire que vous ramassez toutes sortes d'options (certaines élargissent votre raquette, d'autres gèrent les générateurs quelques instants, etc...). C'est un jeu simple, mais efficace qui se laisse jouer avec plaisir. A quelques exceptions près, les tableaux ne sont pas très difficiles, mais il y en a suffisamment pour que l'on joue assez longtemps. En revanche, un système de codes vous permettra de progresser assez rapidement dans le jeu. Mettez donc un casse-briques dans votre NES, c'est amusant et ça change un peu.

AHL

A gauche et à droite de l'écran, dans de petites verrines qui sautoient sous les coups répétés de votre petite balle, se cachent les lettres du mot de passe final, celui sans lequel vous ne pourrez pas finir le jeu. Bien sûr, en passant un niveau sans avoir découvert les lettres, vous aurez, en fin de compte, des surprises! J'allais oublier, il y a aussi des niveaux secrets auxquels on accède en attrapant un superman gnome qui passe à l'écran. Ne pas explorer



ces niveaux serait une faute grave et une très très grande erreur. Et pour quelques niveaux de plus...

EDITEUR : PALCOM
GENRE : CASSE BRIQUES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS & PASSWORD
NOMBRE DE NIVEAUX : 44

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 16
SON : 05
MANIABILITÉ : 11

80%

NINTENDO



KONAMI HYPER SOCCER

**IL NE FAUT PAS
CONFONDRE HYPER
SAUCEUR DE SEB ET
HYPER SOCCER DE
KONAMI !**

Ah ! Le football, ces longs dimanches sous la pluie dans un stade complètement décrépi, où l'on ne touche la balle qu'une fois toutes les quinze minutes pour se faire aussitôt tackler par un sinistre imbécile de votre propre équipe qui a mal vu la couleur de votre maillot recouvert de boue... Quel régal, quel bonheur... Cette fois, tout se passe chez vous, devant votre télévision, et les seuls imbéciles qui se feront tackler seront de grands sprites particulièrement réussis. En match simple, ou en formule de coupe du monde, il va falloir savoir jouer du ballon ! Dans la formule coupe, jouez tout d'abord en poule pour vous qualifier ; il faut gagner tous les matches pour passer en phase éliminatoire. Vous pouvez, bien sûr, vous entraîner auparavant aux pénalités, ce qui ne sera pas inutile vu les compétences de la console ! En un mot comme en cent, le football, c'est nettement mieux chez soi !



La remise en jeu est un moment essentiel du match. La preuve, c'est que si l'on ne remettrait pas la balle en jeu, la partie s'arrêterait là et tout le monde aurait l'air bête ! Choisissez la bonne direction pour ne pas vous faire subtiliser la balle par l'adversaire, ce genre de contre ne pardonne pas, surtout contre l'Italie !



Le seul moyen pour récupérer la balle, le tackle. Une bonne défense doit savoir tackler sans compter ! A moins que le gardien n'arrive à temps pour attraper la balle, ce qui simplifie grandement la situation ! Attention, car les joueurs dirigés par la console tactlent en toutes situations. Ils arrivent même parfois à vous tackler alors que vous venez vous-même de les mettre à terre ! Dur, dur !



Changement de vue pour la partie des pénalités.

Choisissez l'angle de tir et priez pour que la console n'arrête pas votre balle. Tromper l'ordinateur dans cette phase relève du tour de force.

Tous les matches nuls se termineront, bien évidemment, par une série de ces pénalités qui décideront du vainqueur. Quand je vous disais qu'il fallait mieux s'entraîner avant !



Après chacune de vos victoires, vous devrez attribuer trois points entre les diverses caractéristiques de l'équipe. Je vous conseille la vitesse (speed) car quand vous irez plus vite que tout le monde, les choses se simplifieront d'elles-mêmes. C'est aussi là que vous déterminerez quelle sera la meilleure tactique à adopter sur le terrain. Une fois choisie, vous ne pourrez plus en changer, même à la mi-temps. Autant dire que le choix se fait un peu au hasard. Ce n'est pas pour rien si les caractéristiques introduisent le facteur chance (luck).



Certains de vos buts seront gratifiés d'un gros plan. Bien sûr, les séquences de gros plans ne sont qu'un nombre de deux ou trois et ce sont toujours les mêmes qui reviennent, mais c'est tout de même plutôt joli; alors, pourquoi vous en priver? Pas mal cette bicyclette, n'est-ce pas?



Lorsque le gardien dégage la balle, vous aurez le choix entre deux solutions, au pied loin devant, ou à la main juste devant lui. Votre attitude devra dépendre essentiellement de la tactique choisie. Jeter la balle devant soi alors que la défense est quasiment nulle, ce n'est pas ce qu'il y a de plus lumineux à faire! N'est pas un spot halogène qui veut!



Pas de véritable choix pour le corner. La précision du tir n'est pas ce qui s'est fait de mieux dans l'histoire de la simulation de football. Pourtant, il est toujours possible de centrer sur un joueur qui récupérera la balle en une splendide retournée acrobatique. Il ne sera pas possible de marquer à la Maradona, de la main, car comme on a dû l'expliquer longtemps à ce joueur : jeu de Main, jeu de vilain!



Le grand drame de la Nintendo, ou plutôt l'un de ses grands drames, c'est son incapacité à présenter des jeux, sans risquer le mot de simulation, de football corrects, je n'ai même pas dit bien, tout juste corrects.

Pourtant, pour une fois, il semblerait que l'on s'amarache de la plus totale des médiocrités avec le Konami Hyper Soccer. D'accord les règles sont reprises d'une manière superficielle et les sprites des joueurs sont toujours représentés de profil, mais pour une fois que le reste n'est pas exécrable... Les graphismes de ce jeu sont plutôt fins, l'animation n'est pratiquement jamais mise en défaut et les bruitages, même s'ils sont assez limités, existent, ce qui n'est pas toujours le cas, loin de là. Sans être un jeu parfait, le Konami Hyper Soccer est, et là sans aucun doute, le jeu de football sur Nintendo le plus jouable, et le plus agréable à jouer. Malgré sa facilité en mode de coupe du monde (une après-midi suffit pour être champion), il peut se jouer à deux, ce qui en relève l'intérêt. Encore un petit effort et l'on devrait arriver à un résultat concluant, alors à quand le suivant?

TSR



Les simulations de foot sont nombreuses sur cette console, mais s'il y a la quantité, on est loin d'être satisfait au niveau de la qualité car ces programmes ne sont vraiment pas des chefs-d'oeuvres. Si cette nouvelle simulation signée Konami n'est toujours pas le grand foot que l'on attend, c'est quand même nettement le meilleur programme de ce type sur la NES. Konami Hyper Soccer est un programme nettement plus orienté vers l'arcade que vers une simulation, ce qui donne un jeu très accessible et l'on s'amuse bien dès la première partie. Si vous recherchez une simulation de foot très réaliste ou qui laisse une grande place à la technique, vous serez déçu, mais si vous désirez seulement vous éclater avec un copain sans trop vous prendre la tête c'est tout bon.

AHL

EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 OU 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : PASSEWORD

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 18
SON : 14
MANIABILITE : 18

79%

NINTENDO

Lunar Pool

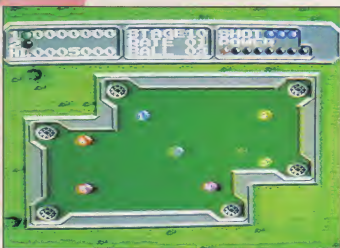
**DES POULES
SUR LA LUNE ?
NON ! JUSTE
DES BILLARDS !**



Pour le vingtième siècle, le billard se limite à un rectangle recouvert d'un feutre vert sur lequel on tente désespérément de faire rouler des sphères de couleur dans des trous placés à des endroits bien définis. Dans le futur, les habitants de la Lune, car tout le monde sait qu'il y a des gens sur la Lune -oui, Monsieur!- connaîtront eux aussi le billard. On retrouvera toujours le feutre vert, mais plus question de rectangle, ou alors exceptionnellement, ni trous bien répartis puisque ceux-ci seront dispersés d'une manière perverse sur des tapis complètement tordus. C'est

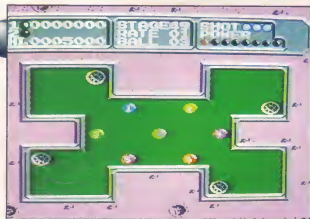
très simple, les billards lunaires sont conçus par des ingénieurs en billard alcooliques, ce qui explique bien des choses. Malgré cela, le but reste le même, il faut entrer les balles dans les trous, et cela coûte que coûte, et en un nombre de coups limité. Décidez de la direction donnée à la balle, de la force qu'il faut y mettre et hop! Bonne chance!

Six trous pour six balles au bord du gouffre. Il ne s'agit pas du dernier James Bond, mais bien de la situation à laquelle vous voilà confronté. A vous de jouer un douceur, pour que la balle vous servant à propulser les autres ne tombe pas elle aussi dans un trou, ce qui serait mauvais pour votre matricule, pour parler à la Destroy (NDLR: Garde à vous, Aviateur Destroy!).

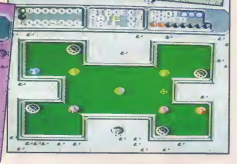
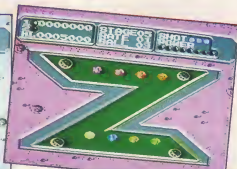


Voici le tout premier, ainsi que le dernier des soixante billards auxquels vous serez confronté. Une difficulté croissante, même si les billards ne semblent pas regorger de pièges insurmontables. Il suffit de commencer la partie pour se rendre compte qu'en fait, seule la disposition des balles pose problème, et que lorsqu'elles sont toutes alignées, ce n'est pas ce qu'il y a de plus simple.





Toutes les formes possibles et imaginables de billard vous seront présentées. Pour ce qui est de la nature du tapis vert (tiens, tiens, un autre jeu?), vous déciderez en début de partie de la force de friction, ou en d'autres termes, de la vitesse des balles.



Sans dire que vouloir mettre un billard sur console était littéralement stupide, je me contenterai de dire que c'était prétentieux. Ce jeu ne possède qu'un seul atout, la variété de ces tapis de jeu, et encore, c'est un peu maigre car les choses ne changent pas tant que ça. Une musique inexistante, des bruitages du même acabit, des graphismes nains (sans vouloir vexer les nains) et une animation à propos de laquelle on ne peut rien redire ou presque, le "ou presque" étant de taille. Ce Lunar Pool a l'insigne mérite de mettre tout le monde d'accord, puisque les amateurs et les détracteurs du billard le trouveront tous ennuyé à mourir. Même se pendre est plus amusant! C'est peu dire. Pourtant, on peut encore trouver de multiple usages pour cette carotte comme venir finir une collection, caler l'armoire de la chambre, donner un jouer au chien, attirer les crétins du quartier... Il y a tout de même de quoi faire avec... Sauf y jouer et encore moins l'acheter!

T.S.R.

Un rapide tour d'horizon des diverses parties vous permet d'apprécier en un coup d'oeil la variété des tapis. En forme de Z ou encore de flèche, avec des petits carrés déviant les balles... autant de forme, pour une règle qui reste immuable : rentrer les balles dans les trous!



J'aime bien les jeux de billard, d'autant plus qu'il est toujours amusant d'y jouer avec des amis. Mais là, je ne suis pas vraiment convaincu par ce Lunar Pool sur Nintendo. Le déplacement des boules ne semble pas être d'une grande précision, le mode de contrôle n'est guère agréable et les boules roulent sur la table de billard à la vitesse d'un escargot paralysique! Bref, tout cela n'est pas passionnant et je ne saurais vous conseiller d'acheter ce programme. Cela dit, si vous êtes fœu de billard vous n'avez pas le choix car il n'existe pas d'autre jeu de ce type sur la NES. Ce jeu vous amusera peut-être, si vous n'êtes vraiment pas exigeant.

A.N.L.

EDITEUR : **FCI**
GENRE : **BILLARD**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **60**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **0**

GRAPHISMES : **06**
ANIMATION : **13**
MANIABILITE : **13**
SON : **09**

43%

NINTENDO

MAIS OU SONT PASSÉES LES GONZESSES?

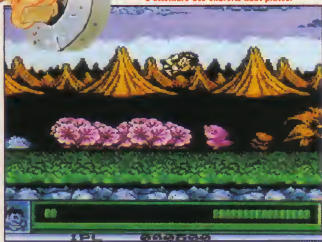
JOE & MAC

Joe et Mac sont deux hommes préhistoriques vivant il y a plusieurs millions d'années. Les scientifiques les appellent les hommes de Néandertal car ce sont les premiers hommes à forme humaine (!) dont on ait retrouvé des traces aujourd'hui. On a aussi retrouvé un grand nombre de leurs peintures sur les murs de grottes enfouies. Cela nous a permis de situer leur époque et surtout de connaître leurs petites habitudes! Des habitudes sympatoches s'il en est puisque nos deux héros passaient le plus clair de leur temps à se gaver de jus de baies, à s'empiffrer de steacks de dinosaures grillés et de batifoler dans la savane avec leurs nanas! Je ne sais pas si vous avez déjà vu une Néandertaliennne en petite tenue, vêtue de peaux de bêtes mais ça donne bien envie d'être un homme des cavernes! A part ça, la vie est super bien organisée entre Joe et Mac. La nuit, pendant que Mac va chasser le fauve à Rosny-sous-Bois, Joe est veilleur de nuit et protège ainsi les p'tites femmes! Souvent, autour du feu, pour déconner, Joe dit que grâce à la chasse de nuit, ça fait un Mac à Rosny et ça fait bien rire tout le monde! Toujours est-il qu'une de ces nuits de chasse, un groupe venant d'une tribu adverse décida de s'infiltrer dans le village de pierre de Joe et Mac dans un but bien précis. Celui de pouvoir bénéficier des mêmes plaisirs que ceux de Joe et Mac: c'est à dire de posséder des femmes qui cuisinent bien le dinosaure et qui sont belles à faire pleurer un

tyrOSAURE (animal énorme avec une bouche garnie de dents impressionnantes et qui n'a peur de rien!).

C'est ainsi que les pauvres femmes sont faites prisonnières et emmenées de force, laissant Joe ronfler comme un nourrisson qui ne se doute de rien! Vous êtes Joe et votre fierté de veilleur de nuit en a pris un sérieux coup! D'autant que votre dulcinée n'est plus là pour s'occuper de vous! Il va falloir partir visiter une dizaine de sous-niveaux ponctués de boss et retraçant les grands paysages de la préhistoire. Ça va cogner!

Voici Joe en plein saut périlleux! Il est possible de sauter normalement mais aussi d'effectuer de formidables roulés-boulés dans les airs. Ceci vous permettra d'éviter certains monstres ou d'atteindre des endroits haut placés.



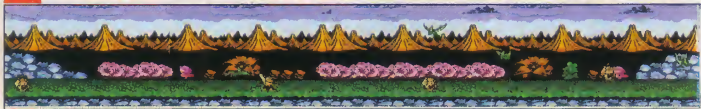
LE PREMIER NIVEAU: LA VALLÉE VOLCANIQUE



Le boss de mini-niveau



Un des boss de fin





Les ennemis du premier niveau sont des classiques de la Préhistoire. Un bébé tyrannosaure (un des rares dinosaures carnivores) et deux ptérodactyles tentent vainement de stopper Joe qui ne se laisse pas faire. Il possède au effet la tir de haches à répétition il peut tirer devant lui ou au-dessus de lui.



Le boss de mi-niveau du niveau 1 est un halticorne! Voici un petit truc pour se débarrasser facilement de cet animal: vous vous placez comme sur le cliché et envoyez deux haches sur la tête (exactement) au moment où la bête commence à avancer. Elle reculera sous l'impact et ainsi de suite, sans jamais pouvoir vous tirer dessus.



DES BOSS PAS TRES SYMPATHIQUES !
Le boss de fin du premier niveau est un tyrannosaure adulte qui crache des pierres.
Celui du deuxième est une plante carnivore géante.



Si vous tombez dans l'eau, vous perdez des points de vie mais pouvez remonter sur la terre ferme si vous vous dépêchez.



Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale quand on le compare à la version Super Famicom qui était ennuyeuse et facile. Pour de la NES, on est même surpris par la qualité technique de la réalisation avec cinq plans de scrollings parallax, des couleurs super vives qui n'altèrent en rien l'animation. L'humour est bien présent avec cet esprit quelque peu cartoon et les niveaux assez variés pour vous tenir en haleine pas mal de temps. Par contre, on ne peut plus jouer à deux simultanément, seulement en alternance et c'est bien dommage! On ne peut pas tout avoir! Un très bon jeu.

Olivier



Elite a fait du bon travail, car cette conversion du jeu d'arcade est excellente, même si elle ne suit pas fidèlement le programme original. Joe et Mac est un jeu d'action assez original qui met en scène des personnages amusants dans des situations variées. La jouabilité est bonne et on progresse dans le jeu à chaque nouvelle partie. On regrettera seulement de ne pas pouvoir jouer à deux comme dans le jeu d'arcade, mais il ne faut pas se plaindre car la réalisation tire un excellent parti des capacités de la NES, on se prend au jeu dès la première partie, d'autant plus que Joe et Mac ne manque pas d'humour. AML



EDITEUR : ELITE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 17

91%



ENFIN, LES CARTOUCHES AMERICAINES SUR VOTRE CONSOLE NES

Comme vous le savez, les cartouches Nintendo NES vendues aux U.S.A. et dans certains pays européens, ne peuvent être utilisées sur votre console Nintendo NES. Grâce au GAME KEY, la plupart de ces cartouches deviennent universelles et vous pouvez dès maintenant jouer avec les derniers Hits sortis aux U.S.A. et profiter d'un choix de plus de 300 titres.

D I S T R I B U T E U R S O F F I C I E L S F R A N C E

DELTA
IMPORT & DIFFUSION

STRASBOURG

DELTA IMPORT DIFFUSION 5, rue Saglio
B.P. 236-67022 STRASBOURG CEDEX FRANCE
Tél.: 33-88-79.31.31 • Fax: 33-88-79.29.61

INFORMATIQUE • RADIO • TV • HI-FI

AKOR®

AULNAY-SOUS-BOIS

AKOR S.A. 4, rue Gilberte Desnoyer
93600 Aulnay sous Bois - FRANCE
Tél.: 33.1/49.39.08.58 • Fax: 33.1/48.67.54.61

JOUETS • VIDEO

ADAMS FAMILY	495 F	GI JOE	495 F	MEGAMAN 3	495 F	SOLSTICE	295 F
BATMAN	395 F	GAUNTLET 2	395 F	MISSION IMPOSSIBLE	345 F	STAR TREK	495 F
BILL & TED ADV.	345 F	GUN NAC	395 F	MONSTER TRUCK RAL	395 F	STRIDER	395 F
BIRTHDAY BLOWOUT	395 F	IRON SWORD	395 F	NARC	295 F	SUPER C.	395 F
CAPTAIN SKYHAWK	345 F	ISOLATED WARRIOR	345 F	QUANTUM FIGHTER	295 F	SUP. MARIO 3	425 F
CHIP N DALE	425 F	JACKY CHAN	395 F	RESCUE EMBASSY	295 F	SWORDS & SERPENTS	345 F
DOUBLE DRAGON 2	395 F	KICK MASTER	395 F	ROBIN HOOD	495 F	TALES SPIN	495 F
DRAGON'S LAIR	395 F	KICK OFF	425 F	ROCKING KATS	395 F	TOKI	395 F
DUCK TALES	395 F	LITTLE NEMO	395 F	ROLLER GAMES	295 F	TOP GUN SECOND MIS	395 F
F15 CITY FIGHTER	295 F	MC KID	495 F	SIMPSON'S B. WORLD	495 F	TOTAL RECALL	395 F
FESTER QUEST	295 F	MEGAMAN 2	425 F	SOLAR JETMAN	295 F	UNTOUCHABLES	395 F

VOUS TROUVEREZ LE GAME KEY ET LES CARTOUCHES AMERICAINES CHEZ :

MICRO CENTER
Centre commercial
"La place des Halles"
67000 STRASBOURG
TEL. 88 22 31 50

DIGITAL ACCESS
1 Rue du Dragon
13006 MARSEILLE
TEL. 91 81 26 44

COMPUSTORE
43 Rue de la Convention
75015 PARIS
TEL. 45 78 67 30

MAJUSCULE -
Groupe SEQUENCE
124 rue Jean Jaurès
29200 BREST
TEL. 98 80 39 23

SHORT CIRCUIT
68 rue St Jean
62520 LE TOUQUET
TEL. 21 05 86 08

TEDDY'S JOUETS
ZAC Beaulieu 2000
17138 PUILBOREAU
TEL. 46 68 12 13

MAXI-DISCOUNT
174 av. Pierre Semard
95400 VILLIERS LE BEL
TEL. 39 87 65 66

ESPACE 3
44 rue de Bethune - LILLE
TEL. 20 57 84 82

ESPACE 3
4 rue de Faidherbe - LILLE
TEL. 20 55 67 43

ESPACE 3
39 rue Saint-Jacques - DOUAI

HOLLYWOOD STAR
8 blv. Joseph Garnier
06000 NICE
TEL. 93 51 61 30

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

JESSICO
BP 693
06012 NICE CEDEX 1
TEL. 93 97 22 00

ESPACE 3 V.P.C.
Rue de la Voyette - LESQUIN
TEL. 20 87 69 55

GENIAL!

GRACE AU GAME KEY,
JE JOUE AVEC LES
DERNIERS TITRES
AMERICAINS !

GAME KEY
ADAPTOR

245 F

**OFFRE DE
LANCEMENT**

GAME KEY
245 F

+
CASTELVANIA 3
495 F

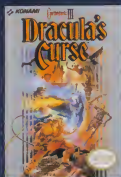
740 F
595 F



ADV.OP LOLO 2
345 F



JACKIE CHAN
395 F



CASTELVANIA 3
495 F



DARKMAN
395 F



DBL.DRAGON 3
465 F



LITTLE MERMAID
495 F



MAD MAX
395 F



MEGAMAN 4
495 F



NINJA GAIDEN 2
465 F



PAC MAN
465 F



PUNISHER
395 F



ROBOCOP 2
495 F



STREET FIGHT. 2010
395 F



TERMINATOR 2
495 F



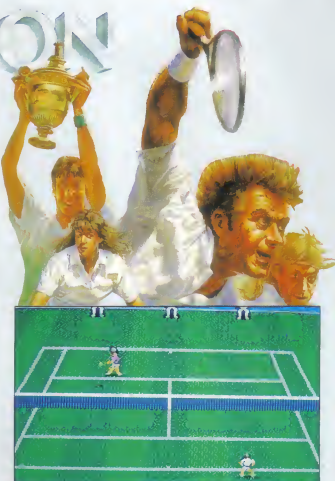
TURTLES 3
495 F

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON

MOI, JE PRENDS STEPHIE ET TOI?

Les jeux Olympiques d'hiver, d'été, le championnat d'Europe de football: autant d'événements sportifs qui ont récemment été convertis sur consoles, plus précisément sur Master System (sauf pour les JO d'Albertville). Et le tennis dans tout ça? Roland Garros s'est terminé il y a quelques jours et les fans de ce sport attendent avec impatience le tournoi anglais de Wimbledon. Ça tombe bien pour les heureux possesseurs de Master System qui vont pouvoir jouer au Grand Slam avant tout le monde et en participant directement au tournoi, oui Madame! Ne croyez d'ailleurs pas que vous ne puissiez jouer à votre sport préféré que sur gazon, car le programme prévoit aussi le jeu sur terre battue et sur quick. Soit dit en passant, le fait de jouer sur de l'herbe ou de la terre battue change la vitesse et la manière qu'a la balle de rebondir sur le terrain. Le programme gère cela. Tout est possible avec Wimbledon quant aux options. Vous pouvez jouer seul ou à deux et cela dans toutes les combinaisons possibles en simple ou en double. Si vous sentez en bons termes avec un pote, vous jouerez ensemble en double contre une équipe gérée par la machine. Si vous haïssez franchement un copain, foutez lui sa raclette en simple ou en double; dans ce dernier cas, chacun mène son équipe. Vous pouvez vous entraîner et jouer ensuite un tournoi; vous aurez alors accès aux tableaux de qualifications et de tournois. Il faut sélectionner son joueur au départ parmi 16 proposés possédant chacun leurs caractéristiques, leurs styles de jeux, leurs habitudes. Vous devez ensuite utiliser sur lui des points alloués par la machine. Vous pouvez partager ces points entre trois caractéristiques: vitesse, habileté et puissance. A vous de vous créer le super joueur de vos rêves (celui qui se rapproche le plus de votre style!).



Les graphismes ne sont pas des meilleurs comparés aux dernières productions de luxe sur Master System. Mais comparons ce qui est comparable, la jouabilité rattrape ce manque.



Si vous choisissez l'option tournoi, vous pourrez par exemple disputer l'America Open et vous frotter aux meilleurs sur quick. Wimbledon est ultra complet en ce qui concerne les options. Les pages de ses options sont d'ailleurs d'une grande convivialité: un luxe finalement pas aussi fréquent sur Master System.

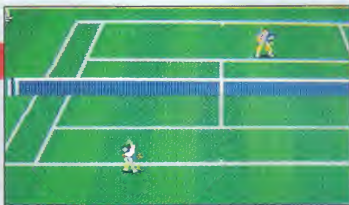


Là, c'est le moment de la pose, les joueurs sont crevés! Ils n'ont pourtant joué qu'un seul jeu. Allez savoir pourquoi! En règle générale, il vaut mieux éviter de faire la brigue la veille d'un match! N'est-ce pas Hines et Hines! Quel est l'abruti qui a choisi deux joueuses du même nom?





Certains préféreront jouer sur du quick que sur l'herbe de Wimbledon ou la terre battue de Roland Garros. Un conseil d'ami: quand on se ramasse sur du dur, ça fait mal! Les malins me répondront avec l'esprit qui les caractérise que l'on joue sur console alors...



Un service réussi pour Mille casseulet, la championne secrète du Bernard Topis (je mets un "s" dans "Topis" afin d'éviter un procès en diffamation: par les temps qui courent, on a se méfie jamais assez! D'autant que Tipis, ça aurait fait con!). C'est depuis des années que le riche industriel et ex-ministre forme en cachette cette super championne. Et voilà, il est temps maintenant de la découvrir à Wimbledon.



Et l'arbitre dans tout ça? Il ponce lamentablement sur sa chaise!

COMMENT REUSSIR UN SERVICE ?

La qualité du système de jeu permet de bien contrôler ses services. Il faudrait, bien sûr, vous entraîner avant de servir où vous voulez: c'est normal et c'est tant mieux pour la durée de vie du jeu. Le réalisme veut que vous passiez par les mêmes phases qu'un débutant. La maniabilité est vraiment un sérieux plus du programme et vous permettra d'apprécier de réelles sensations. Par exemple, pour le service, vous lancez la balle bien haut, vous jouez la position de l'adversaire, vous frappez en visant. Les commandes sont assez fines pour réussir des aces.



Les programmes de tennis manquaient cruellement sur Master System et Sega: remède partiellement à ce manque en nous produisant ce superbe Wimbledon. Peut-être un peu opportuniste vu l'actualité, le jeu nous propose une vitesse phénoménale d'action mais des graphismes plutôt légers. Et le plus important: la maniabilité? Elle a le mérite d'être parfaite: avec une habitude de quelques matchs, vous pourrez exécuter toute une panoplie de coups allant des classiques aux amortis et lobs, le tout avec précision et facilité. Les

joueurs se déplacent rapidement et les collisions sont bien gérées. Bref, on ne s'ennuie pas, on s'amuse au contraire, et davantage à deux joueurs. Il manque ce petit quelque chose qui aurait fait de ce tennis, un mega hit. Peut-être cette aridité des graphismes qui rend le jeu trépidant. Une fois de plus, les concepteurs ont favorisé l'aspect simulation, signe des temps. Mais ne vous inquiétez pas, le plaisir ludique est total. A signaler des bruitages sympas et une myriade d'options qui se devaient d'être présentes et qui le sont.

OLIVIER



Après Tennis Ace et Super Tennis, revolià une simulation de ce beau sport sur la Master System, avec le petit dernier que l'on a nommé

pour vous Wimbledon. Un nom qui veut bien dire ce que ça veut dire: Olivier croyait qu'il s'agissait d'un jeu de sports d'hiver! Non, non, je vous le confirme, c'est bien dans une balle que vous allez frapper, et ce, avec une raquette! D'entrée de jeu, il y a beaucoup d'options, avec le choix des joueurs, du terrain, du nombre des joueurs, etc...

Sur le court, la balle ira plus ou moins vite selon que vous aurez choisi le type de terrain. Rapide sur l'herbe et plus lent sur la terre battue. Ce sera alors à vous de composer selon votre adversaire et selon encore beaucoup d'autres paramètres. D'entrée de jeu, c'est le cas de le dire, vous vous apercevrez très vite que les joueurs circulent à mille à l'heure, à un point tel qu'il en devient même difficile de les contrôler. Il faudra pas mal d'entraînement pour commencer à servir correctement d'une façon assez forte. Après, vous verrez qu'on ne sait pas toujours où l'on frappe, et quand on réussit un coup, on n'a pas fait exprès! Franchement pas terrible et décevant!

TRAZOM

EDITEUR: SEGA
GENRE: SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
16 JOUEURS POSSIBLES

GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
SON: 15
MANIABILITÉ: 17

85%

MASTER SYSTEM

L'ANGLETERRE
ENVISAGE DE
GAGNER UNE
CENTAINE DE
MÉDAILLES!

OLYMPIC GOLD



L'arrivée du sprint lors du 100m, pas de problème pour vous: une balade de santé. La prochaine fois, vous choisirez de concourir au niveau olympique et non régional! La recette pour prendre de la vitesse est simple: il faut taper avec frénésie sur le bouton du paddle! Les revendeurs de joypad se frottent les mains!

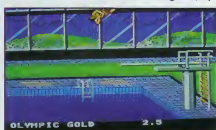


Le saut à la perche est une épreuve destinée à ceux qui n'ont pas le vertige. Pensez donc, grâce aux techniques modernes, les perches sont fabriquées dans un matériau ultra-résistant et flexible. Au début du siècle, les athlètes sautaient 3m et on en est aujourd'hui à 6m. L'épreuve commence par une course d'élan; une combinaison adéquate des curseurs et des boutons vous fera atteindre des sommets.

Finis les Jeux Olympiques d'Albeuvilllee, exit le ski, fondue la neige! Voici venir l'été et donc les Jeux Olympiques d'été, ça reste logique! Cette fois-ci, c'est en Espagne que les athlètes vont avoir la chance de suer à grosses gouttes. Barcelone va en effet être le point de rencontre, pour la première fois depuis bien longtemps, de tous les sportifs mondiaux. Quand je dis "tous", j'entends toute tendance politique confondue. On va avoir le plaisir de voir s'affronter des américains, des ex-russes, des allemands réunis, des chinois, et moi et moi et moi! Moi ou vous d'ailleurs, car on peut jouer à quatre dans cette simulation de JO.

Eh ouïl, vous ne croyez quand même pas que vous alliez regarder passivement les JO à la télé en bouffant du Pop Corn? Non, non, il va falloir participer à sept épreuves et se battre comme si vous y étiez.

Et comme vous êtes en veine, vous aurez droit à des épreuves bien fatigantes comme le 100m, le lancer du marteau, le 110m haies, le 900m nage libre, le saut à la perche, le plongeon et pour les indiens en herbe, le tir à l'arc! Après la page de présentation et le choix de la langue (il y a le français, ouïl), vous



Le plongeon est l'épreuve préférée des athlètes. En effet, ils peuvent se permettre pratiquement n'importe quoi pourvu que ce soit beau et que ça éclabousse tout le monde! Sérieusement parlant, il s'agit, en fait, d'exécuter une série de figures dans les airs et de réussir une parfaite entrée dans l'eau. Un jury note votre performance.

vous pouvez sélectionner quatre options. La première vous propose de vous entraîner en choisissant l'épreuve de votre choix. Vous pourrez tenter chaque épreuve gratuitement et sans risques pour le classement! Côté intéressant du mode entraînement: lors de certaines épreuves, des jauges apparaissent pour vous aider à doser vos efforts. La deuxième option vous fera concourir lors de mini-jeux olympiques qui se déroulent exactement de la même façon que les jeux olympiques entiers avec, comme différence, le fait que vous pouvez choisir les épreuves au départ. La troisième option vous lance dans la véritable compétition puisqu'il s'agit des jeux olympiques, les vrais de vrais! Si vous ne vous sentez pas l'âme d'un grand champion, vous pourrez rêver en regardant les records du monde qui sont donnés grâce à la quatrième et dernière option.

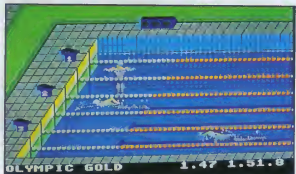


Si vous possédez d'énormes biceps, l'épreuve du lancer du marteau est pour vous! Ne cherchez pas un marteau sur ce cliché, il s'agit simplement de la dénomination du poids que l'on lance lors de cette épreuve. C'est un poids sphérique, en fonte, accroché à un filin et que l'on fait tourner autour de soi avant de tout lâcher! Quand on a bien réussi son coup, le poids est censé aller atterrir très loin devant!

Nous avons notre champion olympique pour cette épreuve du 110m haie: Guy Druil! A vous de prouver que la France est un pays de sauteurs! Cette épreuve ressemble au 100m mais avec un détail supplémentaire: vous devez sauter la haie tous les 15m en appuyant sur l'autre bouton. Je vous rappelle que vous frappez l'autre comme un diable pendant ce temps afin de prendre de la vitesse, déterminez-vous!



La tir à l'arc est mon épreuve préférée. Elle demande précision, sang-froid et dextérité. Elle se décompose en plusieurs phases. Il faut d'abord tendre l'arc, viser juste et enfin, tirer. Lors de la séquence de visée (le cliché), il faut essayer d'avoir le petit oeillet au centre de la cible et tirer. Le problème est que l'arc tremble et bouge car vous raidissez vos muscles. Il faut alors jouer sur les curseurs.



La 200m nage libre va vous éreinter car il s'agit d'une course de demi-fond. En effet, il faut réussir deux allers et retours quasiment à plein régime. Méfiez-vous de ne pas trop lancer au début (toujours en appuyant comme des malades sur le bouton) car l'endurance joue un rôle. S'il ne vous reste plus de souffle, vous aurez beau frapper sur votre paddle, votre nageur se fera larguer.



Olympic Gold est le seul programme officiel consacré aux Jeux olympiques de Barcelone et de son lot les segamaniaques qui vont en profiter. Les fans de sport vont se régaler car ce programme est très soigné et surclasse le classique Summer Games, déjà disponible sur la Master System. Il faut dire que cette version bénéficie d'une réalisation soignée, encore plus réussie que celle de la Megadrive, compte tenu des capacités respectives de ces deux consoles. Si les retransmissions des Jeux olympiques vous mettent l'eau à la bouche cet été, vous pourrez également participer à la course aux médailles, invitez quelques copains et que le meilleur gagne. A vos marques!

AHL



Avec Olympic Gold, US Gold frappe fort puisqu'il est le seul éditeur à proposer une simulation de JO à la veille de Barcelone. Comme le jeu est réussi, le public applaudit! Même si tout n'est pas génialement prenant et superbement beau, on prend un pied terrible à tenter de battre les records ou à organiser des rencontres à quatre joueurs. Le principe reste souvent le même, c'est à dire taper très vite et très fort sur les boutons, c'est un peu dommage mais c'est le genre de jeu qui veut ça. Heureusement, des épreuves comme le tir à l'arc, le plongeon ou le lancer du marteau permettent de ne pas se lasser. Personnellement, je ne trouve pas l'épreuve du plongeon délicate; il en reste un tout de même, donc, pas de panique! Les graphismes sont réussis et rendent bien la réalité des JO. Quant à l'animation, rien à redire non plus. Bref, vous pouvez vous lancer dans Olympic Gold les yeux fermés car le jeu promet de longues heures d'amusement à condition d'être à plusieurs dessus.

Olivier

EDITEUR : **US GOLD**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **-**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 à 4**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : **18**
ANIMATION : **18**
MANIABILITÉ : **17**
SON : **14**

87%

MASTER SYSTEM

CHAMPIONS of EUROPE

PAPIN ADORE AUSSI CHAMPIONS OF EUROPE !

Fanas de foot, réveillez-vous ! En outre, si vous possédez une Master System, ce sera encore meilleur puisque Tecmagik nous a concocté une simulation de foot qui porte le nom opportun de Champions of Europe. Ça tombe bien quand on sait que le championnat d'Europe a débuté le 10 juin, hasard ! Vous allez pouvoir rejouer tous les matchs dont le résultat ne vous satisfaisait pas (du style France-Allemagne, 4-0 !). De plus, vous participerez évidemment vous-même à la compétition puisque le jeu propose des matchs à un joueur contre la machine ou à deux joueurs l'un contre l'autre : que demande le peuple ? Le jeu se déroule en vue de dessus à la manière de Kick Off dont il reprend de nombreux aspects. Le terrain fait trois écrans de large et beaucoup plus de long et scrolle multi-directionnellement dans les huit directions en suivant le ballon. Un petit terrain est placé en transparence dans un coin de l'écran (vous pouvez choisir la place de celui-ci, en haut à gauche, à droite, en bas, etc...) et joue le rôle bien utile de scanner. Vous pouvez ainsi visualiser, à tout moment, la position de chacun des joueurs des deux équipes. Avant chaque partie, il vous faudra choisir si vous jouerez avec une légère brise ou sous une tomade, quelle sera la longueur d'une mi-temps, la vitesse des déplacements des joueurs, etc... Vous êtes libre comme l'air ! 34 pays sont à votre disposition pour jouer un championnat entier ou une seule partie. Si vous doutez de vos talents, vous pourrez utiliser le mode entraînement. Vos joueurs, dont vous aurez aussi choisi la disposition sur le terrain (ce qui constitue un choix de tactique, en fait), peuvent exécuter à peu près tout ce qu'un footballeur réel peut réaliser dans la réalité : dribbles, tackles, passes longues et courtes, shoot et même les fautes qui seront sanctionnées. Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner seul ou à deux.



34 pays d'Europe pourront être sélectionnés et vous aurez de mal à choisir parmi toute cette variété. J'en connais certains qui ne prendront que la France dans le but de battre le reste de l'Europe !



Sur fond d'image digitalisée du plus bel effort sur Master System, la page d'options vous permet de choisir une multitude de possibilités. Si vous voulez qu'il fasse beau, si vous avez votre arbitre préféré, si vous voulez jouer seul contre la machine ou lieu de vous confronter à un autre footballeur en herbe, si vous voulez faire plein de choses intéressantes, alors, sélectionnez les options de vos rêves !



Les joueurs vous donnent parfois des indications quant au temps restant ou vous indiquent leur numéro quand ils reçoivent la balle. Ce qui est sûr, c'est qu'ils laissent éclater leur joie après un but marqué, en lançant un "Goal" à la manière d'une BD dans une petite bulle.



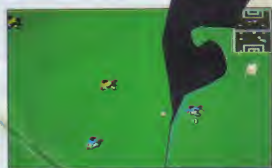
En un peu plus d'un an, Tecmagik a réussi à s'imposer parmi les meilleurs éditeurs sur Master System

grâce à une politique efficace: peu de titres, mais des jeux de qualité. Champions of Europe est une réussite, mais il est difficile de le comparer à Super Kick Off qui était la référence dans ce type de jeu car ces deux programmes sont assez différents. En effet, Champions of Europe va beaucoup plus loin au niveau de la simulation et du réalisme de jeu. En revanche, ce choix implique un niveau de difficulté nettement plus élevé. En fait, si vous désirez un foot très accessible que l'on peut jouer avec un copain inexpérimenté, après avoir Super Kick Off. Mais si vous recherchez un jeu beaucoup plus riche et technique il faut s'accrocher et vous offrira d'énormes possibilités. Mais que vous l'aurez en main, c'est un champion qui vous fera passer un bon moment.

AHL



Dès le coup de pied d'engagement (le kick off), une bataille s'engage entre les défenseurs dans la zone.



Le possesseur tout frais du ballon peut foncer vers les buts adverses en jetant de petits coups d'oeil à droite et à gauche (ou même en retrait). C'est sur le scanner que vous pourrez détecter une présence amie dans les parages! Peut-être une autre passe à l'avant-centre démarqué?



un corner réussi et c'est l'adversaire qui doute. Il ne sait plus où il en est et sa défense est désorganisée.



Je pousse le jeu à son maximum, je soulève le niveau de difficulté et j'enfin joué à un jeu de ce nom sur Master System. Je trouvais la plupart des jeux de foot trop idéalistes sur console, même si certains m'amusent tout de même. Et quand une simulation poussait trop loin les détails, jusqu'à placer l'aspect ludique en retrait, je m'ennuyais follement. Champions of Europe a su doser les deux aspects comme n'aurait pas su le faire Kick Off (et là, je vais me faire des ennemis!). Il ne faut cependant pas se réjouir trop vite, car la maniabilité ardue demande de l'entraînement. Champion of Europe est un jeu difficile mais passionnant. Les options sont assez nombreuses pour vous occuper pas mal de temps. Les graphismes ne sont pas démentiels mais proposent des sprites conviviaux et reconnaissables. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, et donc, la vitesse du jeu d'aucune restriction. Vous pouvez vous promener ce jeu sans attendre ce petit bijou complet et super prenant!

OLIVIER

EDITEUR : **TECMAGIK**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : -
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

GRAPHISME : **16**
ANIMATION : **16**
SON : **15**
MANIABILITÉ : **14**

88%

MEGADRIVE

TU VEUX MON CARTABLE DANS LA TRONCHE?

MAGICAL GUY



Le premier niveau se déroule dans l'école du héros. Il n'y a plus d'âme qui vive depuis la débâcle qui a suivi l'arrivée des monstres. Vous voilà parti hanter les couloirs vides et les salles de classes dans lesquelles quelques sacs ont été oubliés lors de l'évacuation. Vous pouvez vous en servir comme projectiles.

Robert (du moins, nous l'appellerons Robert!) est un petit écolier rigolard et heureux de vivre. Il mange des tonnes de glaces et drague ses voisines de classe. Pour cela, il possède un truc infailible: le cri qui tue! Pour vous dire, c'est la première chose que l'on entend lorsque l'on allume la console: le petit personnage lance un "SE-GAAAAA!" complètement délirant à la façon d'un petit bébé japonais. Moi, ça me tord de rire (et je ne suis pas le seul à la rédaction). Ce héros, complètement dégenté, ne se prive d'ailleurs pas de pousser des cris un peu partout au cours du jeu. Le côté follement convivial des pages d'options des jeux Megadrive prend ici toute sa dimension puisque l'on peut écouter et se repasser, à l'infirji, tous les bruitages du jeu, les musiques et les cris de Robert. Mes voisins s'en rappellent encore aujourd'hui! Une fois de plus, le petit héros japonais sympathique qui frappe à nos portes par Megadrive interposée est aussi le héros de Mangas, au Japon. Grâce à l'oncle Greg, nous savons que les Mangas sont des BD très répandues au pays du soleil levant. Sachez que le jeu est aussi loufoque que la BD, un vrai délire! Le petit écolier voit, un beau jour, son école attaquée par une horde de créatures du Mal. Par le plus grand des bonheurs, Robert est un Robert magique! Il peut utiliser une petite baguette magique de deux manières: soit il frappe un ennemi directement, soit il chope un objet quelconque (cela va des cartables aux extincteurs en passant par des champignons) et le lance à distance sur un ennemi, bim! Robert est aussi un Robert volant! En effet, l'un de ses autres pouvoirs magiques est de pouvoir voler quelques secondes. Le jeu consiste en une progression à travers des contrées de plus en plus hostiles. Chaque niveau est ponctué par un boss et il ne sera pas impossible de rencontrer des boss de mi-niveau. Le but ultime est de se défier du dernier boss, Marcel (on l'appellera Marcell), une espèce de gigantesque barbu muni de cornes de bouc et des plus antipathique!



Ce footballeur bedonnant va vous faire des misères! Son arme est le shoot dans la figure, le tir tendre dans les genévies! Vous pouvez éviter une balle en sautant, mais la plus intéressante pour vous est d'en intercepter une avec la baguette magique. Vous pourrez ensuite la lui renvoyer violemment. C'est le double effet kiss cool!

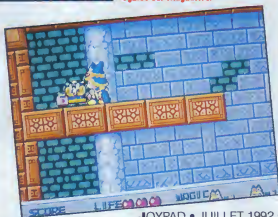


Voilà le genre de rencontres auxquelles vous allez avoir à faire pendant votre périple. De superbes créatures toutes plus belles les unes que les autres. Elles vous annonceront la suite des événements. Malheureusement, vous aurez aussi à faire à des personnages bien plus horribles et hideux. Quand on sait que l'on va rencontrer des créatures aux cheveux violets et avec des jupes aussi courtes, on est prêt à n'importe quoi (malgré le jeune âge du héros)! Du moins, c'est mon cas!

LE DEUXIEME NIVEAU



Le premier sous-niveau est superbe de couleurs. Des montagnes bleues, un ciel rose et des nuages jaunes rigolards! Si vous ou pouvez qu'admirer les couleurs chatoyantes sur ce cliché, sachez que lorsque le personnage avance, plusieurs niveaux de scrollings différentiels font bouger la mer et les nuages. Une merveille de technique rarement égalee sur Megadrive.



La magie est prédominante dans le jeu. Vous pouvez utiliser une baguette magique de deux manières. La première la transforme en canif usuel puisqu'il suffit d'en asséner un coup à l'ennemi qui vous fonce dessus pour le stopper net. La deuxième fonction est la capture d'objets. Vous accrochez un objet et ce dernier deviendra animé. Vous pourrez vous balader avec et l'envoyer sur un ennemi à distance. Ici, vous êtes poursuivi par un chariot de bouteilles de lait. Retournez-vous et envoyez l'extincteur que vous promenez avec vous depuis une heure!



LE BOSS DU PREMIER NIVEAU



DES AILES POUR VOLER!
La magie intervient encore lorsque vous désirez vous envoler. Sil, sil, c'est possible! Vous pouvez vous envoler à tout moment pendant quelques secondes. Cela vous permettra de passer quelques passages délicats.

LE BOSS DE MI-NIVEAU



Une jeune femme bondissante et insatiable va vous en faire voir des vertes et des pas mûres! Evitez ses triples tirs et inondez la de coups!

S'il vous arrive de découvrir des objets comme ce cartable, un coup de baguette le transformera en arme (l'objet s'anime en clignant des yeux) et fera apparaître un bonus de magie ou de vie. Ici, ce petit pot vous fera un bien fou! Bledinal, Bledinal!



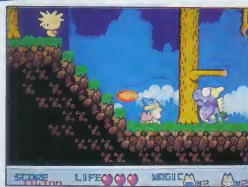


Les petits ennemis avec des boucliers sont terriblement dangereux et, en général, la meilleure tactique est la fuite! Utilisez vos ailes amovibles pour vous élever dans les airs et passer au-dessus de ces terribles soldats qui vous collent au train dangereusement.

LE BOSS DU DEUXIEME NIVEAU



Cette petite folle vous enverra au tapis en usant d'une tornade magique si puissante qu'elle fera se tordre le décor coloré. Vous vous envolerez sous la force terrible du coup. Les effets de cette scène sont géniaux, une fois de plus.



Le troisième niveau se déroule dans la forêt et vous fait rencontrer de nouveaux amis comme ce petit dinosaure violet! Baissez-vous afin d'éviter la flamme crachée par le monstre.

LE PREMIER BOSS DU TROISIEME NIVEAU

C'est Dracula qui s'y colle pour vous mener la vie dure dans la forêt!



Un passage d'obstacle superbe. Lorsque vous actionnez un bouton placé sur la plate-forme à gauche, le pan de mur s'incline en diagonale dans un effet technique sublime et fluide. Après votre passage, le mur reprend sa position de départ.



Sans être le jeu de l'année, Magical Guy est un titre qui respire la santé et la joie de vivre.

Suivant le schéma classique des jeux de plates-formes qui ont fait moult fois leurs preuves sur Megadrive, cette réalisation reste fidèle à la tradition. Si les ennemis présents à l'écran ne le sont pas en très grand nombre, par contre, on ne s'ennuie jamais. Dans Magical Guy, on a toujours quelque chose à faire: se battre contre des pros devenus fous, sauter sur des plates-formes mouvantes, prendre les ennemis, les éliminer, qui baignent, les balancer sur les petits ennemis qui vous prennent la tête sont des actions, éviter les ravins mortels, etc... L'animation de tous les protagonistes de ce jeu est parfaitement bien animée, ils bougent et se déplacent avec réalisme. Bien qu'un peu enfantins, les graphismes sont purs et les couleurs pastel bien agréables. Un bon petit jeu, agréable et sympathique.

Fm DESTROY



Magical Guy est de la trempe des gros hits sur Megadrive, tant par son aspect technique au top niveau que par l'action proposée. Je peux vous affirmer, ici-bas, que les graphismes et l'animation sont à se rouler par terre. Ce sont surtout les couleurs qui fléchissent, d'entrée. L'animation ensuite, même s'il n'est pas question de vitesse supersonique, est d'une fluidité démoniaque surtout quand on sait que certains niveaux proposent plus de six plans de scrollings différentiels. Les graphismes, enfin, sont fins et précis. Je les trouve, quelque peu enfantins avec de gros sprites mais l'ambiance du jeu y étant pour beaucoup, on pardonne.

Malheureusement, cette ambiance gâche un peu le jeu dans sa globalité. En effet, le nombre de niveaux est trop faible (le dernier restant quand même bien hard!) et les ennemis passent omniprésents ou acharnés. On vient donc à bout du jeu assez rapidement et facilement, dommage! Mon smiley garde malgré tout un sourire au beau fixe car Magical Guy est vraiment, bien ficelé et bourré d'innovations ludiques. Et je ne parle pas des musiques d'entrée et des disques sonores à crever de rire. A quand un Magical Guy II plus étiré?

OLIVIER

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE : 4 MEG
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 19

86%



CHEZ CALCULS ACTUELS

ON FONCE

MEGADRIVE

Console Française + Sonic	1290 F
Console japonaise	
50 ou 60 Hertz	1090 F
MEGA CD	2990 F
Accessoires	
Périph	165 F
Adaptateur	175 F
Manette arcade power stick	425 F

Cartouches Japonaises

BACK TO THE FUTURE III(60Hz)	460 F
ALISA DRAGON	445 F
GOLDEN AXE II	425 F
MICKEY MOUSE	380 F
UNDEADLINE	480 F
DEVIL CRASH	480 F
ROLLING THUNDER II	460 F
WANI WANI WORLD	490 F
TOKI	440 F
F1 GRAND PRIX	490 F
DEVILISH	480 F

Cartouches Françaises

WORLD CUP 92	490 F
SLATTER HOUSE II	N.C
SHINING IN THE DARKNESS	550 F
THE IMMORTAL	480 F
JAMES POND II(ROBOCOD)	480 F
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	480 F
THUNDER FORCE III	480 F
MERCS	445 F
OUT RUN	480 F
ROAD RASH	450 F
SUPER HANG ON	390 F
FATAL REWIND	480 F
CALIFORNIA GAMES	480 F
JOE MONTANA II	450 F
SONIC	450 F
SUPER VOLLEY BALL	390 F
F22 INTERCEPTOR	480 F
EA HOCKEY	480 F
TOE JAM & EARL	480 F
SUPER MONACO GP	450 F
STREET OF RAGE	445 F
PIT FIGHTER	499 F
KID CAMELEON	480 F
QUACKSHOT	450 F
DESERT STRIKE	480 F
JORDAN VS BIRD	450 F
DOUBLE DRAGON	490 F
WONDERBOY 4	499 F

JEUX MEGA CD

EARNST EVANS	490 F
SOL'FEACE	490 F
HEAVY NOVA	490 F
THE FUNKY HORROR BAND	490 F

GAME BOY

Console + 1 jeu (TETRIS)	690 F
FORTIFIED ZONE	270 F
BUBBLE BOBBLE	250 F
BUBBLE GHOST	250 F
CHOPLIFTER II	250 F
SIMPSONS	270 F
BLADE OF STEEL	N.C
DOUBLE DRAGON II	270 F
HUNT FOR RED OCTOBER	270 F
HOME ALONE	270 F
GREMLINS II	270 F
SUPER RC PRO AM	230 F
OTHELLO	230 F
BATMAN	270 F
DUCK TALES	270 F
WORLD CUP	230 F

NINTENDO

CONSOLE NES	540 F
SUPER MARIO 3	450 F
DEFENDER OF THE CROWN	450 F
RESCUE RANGERS	390 F
STAR WARS	490 F
MANIAC MANSION	550 F
MISSION IMPOSSIBLE	450 F
SWORDS & SERPENTS	390 F
DOUBLE DRAGON 3	450 F

Nombres logiciels (nous consulter)

GAME GEAR

CONSOLE + 1 JEU	1090 F
CONSOLE + 1 JEU + SONIC	1290 F
BATTERIE + CHARGEUR	550 F
CASTEL OF ILLUSION	280 F
SUPER MONACO GP	280 F
DONALO	280 F
SUDER (skewball)	280 F
SPACE HARRIER	280 F
SONIC	280 F
JOE MONTANA FOOTBALL	280 F
GG ALLEST	315 F
MAPPY	280 F
PUTT & PUTTER	280 F
PENGO	280 F
OUT RUN	280 F

SUPER NINTENDO

CONSOLE + MARIO 4	1290 F
FZERO	450 F
SUPER SOCCER	450 F
SUPER TENNIS	450 F
SUPER R-TYPE	450 F
A PARATRE	N.C
CASTELVANIA IV	N.C
SIM CITY	N.C
GRADUIS	N.C

NEO GEO

CONSOLE (SEULE)	2990 F
CONSOLE + JEU	3490 F
ALPHA MISSION II	690 F
BURNING FIGHT	690 F
SENGOKU	1390 F
EIGHTMAN	1490 F
FATAL FURY	1490 F
ROBO ARMY	1490 F
CROSSED SWORD	1490 F
FOOTBALL FRENZY	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	690 F
GHOST PILOT	790 F
TOP PLAYER GOLF	790 F
JOY JOY KID	690 F
BASEBALL STAR	690 F
NINJA COMBAT	690 F
NAM 1975	790 F
BLUES JOURNEY	1390 F
SOCCER BRAWL	1490 F
MUTATION NATION	1490 F
LAST RESSORT	1490 F
MANETTE	450 F
MEMORY CARD	190 F
KING OF THE MONSTER	790 F

ATARI LYNX

LYNX II	790 F
ADAPTEUR SECTEUR	130 F
SACOCHE	120 F
SLIME WORLD	290 F
PAPER BOY	290 F
ISHIDO	290 F
BLOCK OUT	290 F
A.P.B.	270 F
BILL & TED ADVENTURE	290 F
3 D STUNT RUNNER	290 F
CYBERBALL	290 F
SCRAPPYARD DOG	270 F
TURBO SUB	290 F
PIT FIGHTER (semestre)	N.C
TOKI	320 F
SHADOW of the BEAST (semestre)	N.C
STRIDER II (semestre)	N.C
KLAX	290 F
AWESOME GOLF	290 F
VICKING CHILD	290 F
CALIFORNIA GAMES	290 F
WARBIRD	290 F
NINJA GAIDEN	290 F
BATMAN II	N.C

AMIGA CD/TV

- CLAVIER, SOURIS,	
- TELECOMMANDE INFRA ROUGE	
- LECTEUR DE DISQUETTES 3 1/2	
- 2 LOGICIELS CD	
- STARTERKIT + WORKBENCH	6990 F

MEGADRIVE

OLYMPIC GOLD

PAS DE TRACES DANS LES URINES CETTE FOIS !

Les Jeux Olympiques de Barcelone approchent à grands pas et les éditeurs sont sur le qui-vive. C'est US Gold qui s'y colle pour toutes les versions Sega et, en l'occurrence, sur Megadrive. Pour la première fois de mémoire de Megadrive, on va pouvoir s'adonner aux plaisirs de l'athlétisme et goûter au stress des compétitions, dans cette première simulation de JO d'été. Sans même avoir besoin de vous déplacer en payant cher un avion qui peut s'écraser ou le train qui vous fera perdre une journée. Pifi Pafi ! Vous allumez votre Megadrive et les JO commencent. De plus, gratuitement, vous devenez acteur principal de cette compétition. Vous allez pouvoir courir, sauter, lancer, nager sans le moindre risque et sans faire travailler de muscles, mis à part celui du doigt ! Ce n'est plus alors de l'huile de coude dont vous aurez besoin mais de l'huile de doigt. Surtout lors des épreuves de vitesse (comme les 100m ou 200m nage libre) durant lesquelles il faudra appuyer frénétiquement sur les boutons A et B. Grâce à cela, votre personnage pourra exceller dans ces épreuves. Si vous paniquez un peu au début quant à votre condition physique, vous pourrez choisir un niveau régional plutôt que national ou olympique (pour les pros). Etant une simulation de Jeux Olympiques, Olympic Gold se devait d'être éclectique. C'est ainsi qu'il nous propose de courir le 100 m, le 110 m haies, de lancer le marteau, de plonger artistiquement, de nager librement 200 m, de tirer à l'arc et de sauter à la perche. Trois modes de jeux sont possibles : l'entraînement avec choix des épreuves, les jeux complets ou les mini-jeux pendant lesquels vous concourez dans les épreuves de votre choix. Sachant qu'à deux c'est mieux mais qu'à quatre, c'est encore mieux, vous pourrez vous taper Barcelone à quatre joueurs, super non ?

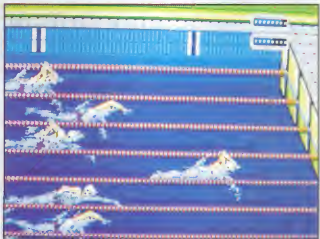
LE 110 M HAIES.

Le 110 m haies vous met dans le bain, d'entrée. Vous calez vos Nike dans les starting blocks et vous vous mettez en position de départ. Le coup de feu, signal du départ, n'intervient pas toujours immédiatement et il faut avoir des nerfs d'acier si vous ne voulez pas déclencher un faux départ. Pour sauter : le bouton C ; pour foncer : les boutons A et B en alternance !



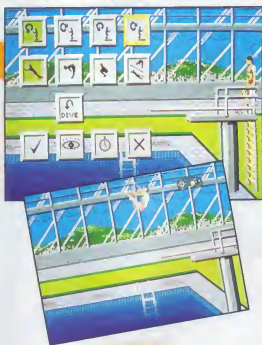
LE 100 M

Une arrivée au finish durant laquelle les coureurs mettent leurs dernières forces dans la bataille en puisant de l'énergie on ne sait où ! Une seule action pour gagner de la vitesse pendant la course, appuyer comme des malades sur les boutons A et B en alternance et à une fréquence d'enfer !



LE 200 M NAGE LIBRE

Ici, il faudra doser force et endurance. Plus vous tapez sur les boutons et plus votre nageur distancera les autres. Mais vous risquez d'étouffer votre athlète qui s'essouffera et se fera larguer à son tour. N'oubliez pas qu'il faut réaliser deux allers et retours. Les deux jauges en haut à droite de l'écran vous permettront de contrôler ces deux paramètres.



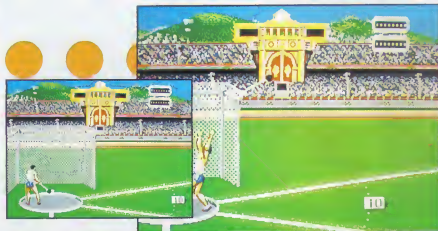
LE PLONGEON

Le plongeon est une épreuve qui change un peu car il ne faut pas y donner toutes ses forces! Ici, tout est question de choix de figures et de dextérité dans la combinaison effectuée au juypad. Le jury ne tiendra compte que de cela, pas la peine de plonger à la Tarzan qui veut se taper un crocodile! Ou encore, inutile de faire un plat et d'éclabousser le jury!



LE SAUT À LA PERCHE

Le saut à la perche se déroule en deux phases: la prise d'élan qui ressemble aux courses de vitesse et le saut en lui-même. Un conseil d'ami, ne tardez pas trop pour le premier essai et n'attendez pas les 5m90! Assurez des sauts faciles.



LE LANCER DU MARTEAU

Une épreuve pour les hommes, les vrais! Il s'agit de balancer le plus loin possible une boule de fonte pesante, en général, bien lourde et fixée au bout d'un filin. La technique, basée sur la théorie du biceps gonflé, consiste à tourner sur soi-même dans les ronds et à lâcher le tout au moment opportun, c'est-à-dire quand vous êtes face à l'aire de jeu (attention au grillage!).

On l'espérait depuis tellement longtemps, on vous en avait parlé, il y a eu cette... de cette... fait des heures, on en avait eu droit d'attendre une bonne réalisation de la part de Sega. En fait, personnellement, et ce n'est pas une modestie, je suis très déçu. C'est avec des produits de la sorte que l'on comprend à quel point la Megadrive a atteint ses limites. L'idée de voir un contrôle, et ça, avant d'avoir les Jeux Olympiques, n'était en soi pas mauvaise, mais là où ça fait voir sur la MD, on est un peu... déçu. Avec tellement de... épreuves à la... mais, il est vrai, non des moindres, on n'est pas... un peu sur notre... traitant plus que des... données ne sont franchement pas très... Il faut... les deux doigts à la vitesse grand V et ça devient... Mais il est vrai que c'est le... des jeux de ce genre. En fait, ça... franchement pas très... Ça reste très... au niveau de l'animation et l'on... pas vraiment... même par les graphismes. L'animation n'est... contre pas si mauvaise, surtout à vous... la natation... Les musiques sont... discrètes et... yendront pas la... Au total, on est loin d'être... meilleur soit... la MD. Oh oui! Coin de la!

TRAZOM

Encore une première de mois-ci sur Megadrive avec cette simulation sportive, qui traite des Jeux Olympiques d'été. C'est donc la première fois sur Megadrive que l'on peut jouer à des épreuves d'athlétisme. Ça rappelle les grands moments passés sur bornes d'arcades à maltraiter les boutons ou encore sur micros et consoles, plus d'ailleurs, globalement réussi, Olympic Gold a le mérite de ne pas décevoir l'acheteur potentiel qui passera de longues heures à essayer de battre des records, ou encore, à se mesurer à trois amis pouvant jouer sur le même jeu. Les graphismes sont assez... superbes en ce qui concerne les personnages, un peu moins pour les décors. L'animation est excellente et le réalisme en devient, de ce fait, encore meilleur. Côté fun, on ne s'ennuie pas, grâce à la variété des épreuves proposées, même si les courses se ressemblent un peu trop et lassent, à la longue. Appuyer sans arrêt comme un geyser sur les boutons du padle n'est peut-être pas le plus passionnant dans un jeu, bien que ce geste simule, en quelque sorte, l'effort réellement fourni par un coureur. Je peux vous affirmer, en effet, que l'on y laisse quelquefois une bonne dose d'efforts. En conclusion, ce jeu est intéressant seul et excellent à plusieurs.

OLIVIER

EDITEUR: US GOLD
MACHINE: MEGADRIVE AMERICAINE
NOMBRE DE NIVEAUX: 7
EPREUVES GENRE: SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

GRAPHISME: 17
SON: 13
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18

89%

MEGADRIVE

SLIME WORLD

JAMAIS JEU N'AURA ÉTÉ AUSSI SLIMIQUE!

Nous sommes dans un futur lointain, à une époque où la technologie est avancée et où la galaxie est entièrement explorée, jusqu'à l'infini, environ. A cette époque, les aventuriers s'amuse, au péril de leur vie, à aller sur le Slime World, une planète verdâtre entièrement composée de cette matière visqueuse, chaude et collante qui n'est pas sans rappeler la gelée de groseille maison que nous avons tous, un jour de notre tendre existence, savourée. Mais rien à voir ici avec la gelée de groseilles! Sur cette planète, dans des souterrains peuplés de créatures monstrueuses et étonnamment agressives, alors que l'on n'en veut pas à leur vie, mais à leur argent, vous irez, seul ou avec un compagnon, faire de fabuleuses découvertes. Au milieu des bonus à ramasser et des combats à mener tambour battant, vous devrez accomplir diverses missions, de la simple visite à la recherche d'une navette perdue... Sur ce, slime-ment vôtre, ce qui peut aussi se dire, baveusement vôtre!

Surgissant d'un peu partout, les monstres vous contamineront de leur slime visqueux. Ça me rappelle l'histoire des frères Gros Nez qui, un hiver, avaient attrapé un rhume, mais je ne m'étendrai pas sur le sujet qui est... glissant!



Voici les quelques vues qui auront pour objectif de vous présenter succinctement l'action. Des pages colorées pour un jeu dont la couleur dominante sera, vous vous en doutez, le vert. A noter que les daltoniens pourront avoir un avis différent. Si donc, vous voyez le jeu en rouge, n'éclatez pas votre télévision tout de suite, attendez d'être passé chez un oculiste.





Les monstres de couleur rouge (les vorts pour les daltoniens) ont la fâcheuse tendance de vous tuer automatiquement lorsqu'ils explosent, si jamais un seul éclat de leur triste carcasse vous touche. Il en va de même pour certains slime-rubis trouvés ça et là qui volent en morceaux dès qu'un de vos tirs les atteint.



Dans Slime World, vous aurez aussi des parois verticales à escalader ! Il faudra même, à certains moments, trouver des passages secrets simplement en sautant au plafond et en cherchant à s'accrocher quelque part pour escalader et aller plus haut, toujours plus haut !



Voici un combat, non pas au pistolet à eau, mais avec une arme terriblement plus efficace, faisant fuir toutes sortes de slimes gélatineux. Il ne s'agit là que d'un petit combat puisque par la suite, les monstres se presseront devant vous par vingtaines ! L'essentiel étant d'éviter les débâcles de slimes ! Vous pourrez aussi, si cela vous tente, utiliser un item spécial, comme un jetpack ou encore un bouclier protecteur ! Il y a même des bombes ! Une fois lancées, elles rasant tout, même vous si vous êtes encore dans la salle ! Mieux que Bic et tout aussi jolies, car une fois utilisées on ne s'en ressort plus !



Grâce à la carte en haut à droite, vous pourrez suivre avec plus de facilité vos déplacements. Passablement inutile au début, elle sert beaucoup plus par la suite, lorsque les couleurs et les salles sont si nombreux que vous ne vous souvenez de rien. "Ça va d'jà passé là ou pas ?" Si jamais elle vous annoie, une option permet de la retirer, pour éventuellement faire de la place à l'écran. Après tout, ça cache un peu du paysage, si cette carte n'était pas là, tout serait plus vert !



Issu de la Lynx, Slime World est un jeu de plates-formes assez délectable. Dans sa réalisation pourtant, on ne peut pas dire que ce jeu révolutionne le monde des jeux vidéo. Tout d'abord, graphiquement il n'est pas beau. Les décors sont unicolores. Non, ce n'est pas tout à fait exact, en fait, ils sont en deux couleurs. Du noir pour les cavernes et de l'orange (ou un truc du genre) pour les pierres. Avouez que ce n'est pas terrible ça. Les petits monstres qui ne cessent de vous agresser sont également assez peu enthousiasmants ; mais ce ne sont que des détails car, à l'évidence, le jeu est assez rigolo. Déployer à chaque nouveau pas, une nouvelle caverne qui s'ouvrira comme par magie, trouver des instruments de torture comme des lasers pour déchiqueter en mille morceaux les slimes un peu trop gais, moi, ça me botte assez. Doté d'une petite recherche assez sympa, Slime World est, sur Megadrive, largement moins bien réalisé que sur Lynx mais le contenu reste le même, et après tout, n'est-ce pas là l'essentiel !

J'm DESTROY



Slime World est-il indigne de la Megadrive ? On peut sérieusement se poser la question lorsque l'on voit les graphismes très pauvres et par trop verdoyants de ce jeu. En outre, l'animation n'est pas un modèle du genre, ce qui a pour conséquence de rendre la maniabilité assez délicate, du moins dans les premiers temps, car en fin de compte, on s'y fait vite. Personne alors à croire ce Slime World et essayons d'en trouver les avantages ! Les niveaux sont tout d'abord vastes et l'action se fait assez originale de variété, ce qui évite à ce jeu de sombrer dans la monotonie la plus profonde. En second lieu, Slime World offre la possibilité de se jouer à deux simultanément ce qui, si le contexte, à le don de me faire craquer. Un jeu qui demande la participation de plusieurs joueurs, simultanément, à 75% de chance d'être une franchise réussie, manque de bol Slime World est dans les 95% restants. Voilà, c'est tout, les avantages s'arrêtent là. Il faut, avant d'en dire, signaler que les vies sont infinies, ce qui facilite le jeu d'une manière non négociable (on ne s'ennuierait pas du tout, n'est-ce pas ?). Mettre un jeu de la Lynx sur la Megadrive n'était peut-être pas une excellente idée, mais voilà, c'est fait, il faut vivre avec ! C'est comme ça la vie !

T.S.R.

EDITEUR : MICROWORLD
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : ACTION SLIMIQUE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : SELON MISSION

GRAPHISME: 08
ANIMATION: 11
SON: 12
MANIABILITE: 12

67%

MEGADRIVE

ÇA VOUS DIT D'ÊTRE UN HÉRO DE F1?

F1 HERO MD



Des charmantes japonaises prouvent une fois de plus que le charme n'est pas un monopole européen! A vous de choisir ici si vous allez courir des courses de Grand Prix ou si vous préférez vous entraîner.



Allez cherchez vos casques, la F1 est de retour sur Megadrive. Vous allez, une fois de plus, vous prendre pour un grand champion de Formule 1 avec son cortège de nanas en jeans délavés et tee-shirts moulants, ouah! La classe! Mais avant de frimer accoudé au bar, il va falloir venir à bouts des plus grands champions du monde dans une multitude de grands prix. Sur un page de présentation bien cool avec plein de japonaises sympas, vous choisissez le mode de jeu

parmi le mode Grand Prix, le mode Free Practice ou le mode Time Attack. Le premier veut bien dire ce qu'il veut dire, le deuxième aussi (practice = entraînement) et quand au troisième, il s'agit de battre ses records de temps sur le circuit de son choix (il y en a une vingtaine). Vous pouvez aussi choisir le mode de contrôle des commandes de conduite; vous pouvez configurer votre joypad de la manière que vous voulez. Quelque soit le mode choisi, vous devez choisir votre écurie et votre petit bolide! Ensuite, c'est au tour des conditions climatiques d'être décidées (aléatoirement si vous participez au championnat ou à votre choix si vous

vous entraînez). C'est ensuite au tour des dernières vérifications techniques. Les pneus pour la pluie ou non, les suspensions (hard, normal, soft), les freins (hard, normal, soft), le type du moteur parmi trois, la boîte de vitesses (4 ou 7) automatique ou non, bref on a du choix! Si vous jouez en Grand Prix, le programme vous demande votre nom car l'on peut sauvegarder sa position dans le Grand Prix qui se déroule sur de nombreux circuits mondiaux. Dans tous les cas, il faut aussi une grille de départ. Pour cela, il faudra participer aux qualifications, s'il s'agit du Grand Prix, ou choisir les champions contre qui vous voulez concourir dans les autres cas. La course peut enfin commencer et les moteurs grondent sur la ligne de départ. Vous pouvez jouer à deux joueurs et l'écran est alors divisé en deux avec la vue de chacun des deux coureurs.



Les décors du fond sont sympa mais il manque cruellement de graphismes sur les bords de route. De plus, lorsque vous jouez seul, la moitié de l'écran est utilisée seulement (comme en mode deux joueurs).

Plusieurs modes de contrôles du joystick sont possibles et vous pourrez configurer celui-ci à votre guise. Cela reste fondamental lorsqu'il s'agit de doubler des concurrents dans des conditions extrêmes, comme c'est le cas ici.



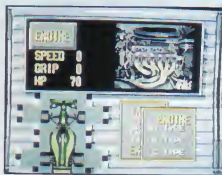
Je saisi, vous allez peut-être me trouver d'une grande sévérité quant à la notation de ce sort, mais lorsqu'il faut dire les choses d'une façon objective, il convient aussi d'être parfois d'une grande rigueur de jugement. Surtout, pour ce qui me concerne, dans les jeux de Formule 1. Car tout, pratiquement tout dans ce produit, me donne envie de courir me pendre. C'est vraiment du n'importe quoi. De qui se moque-t-on à la fin ? Bien sûr, les options qui font que vous pouvez programmer vous-même le temps (pluie, brou, etc...) ou bien les qualités techniques de votre véhicule, sont très bien venues, mais lorsque vous devez faire votre tour de qualification, vous comprenez vite que ce n'est pas à Super Monaco GP que vous jouez. Ooohh n'ont rien de là ! Les sons s'avèrent minables, les couleurs restent ternes et sans vie, et si vous ajoutez à cela le bruit et l'odeur... mince ! Qu'est-ce que j'ai raconté là ! Je disais donc que si vous ajoutez à cela une maniabilité très précise et une durée de vie proche de zéro, vous savez de qu'il vous reste à faire. Ou plutôt à ne pas faire !

TRATOR.

Si vous n'y connaissez rien en mécanique, votre staff technique s'occupera de faire les bons choix. La simulation intervient bien ici avec de nombreuses possibilités. Ça reste simple mais on a le choix.

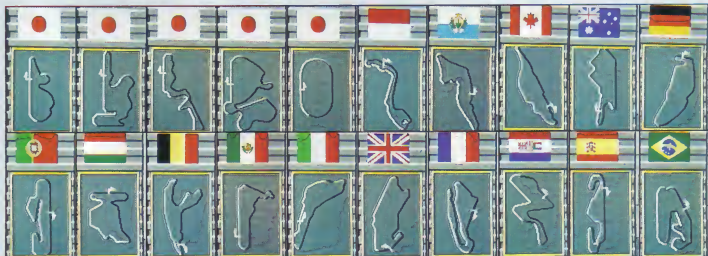


On peut choisir les conditions atmosphériques en mode Practice. Les pneus aussi devront être choisis en fonction du temps.



Et voici le grand retour des courses de bagnoles sur Megadrive, avec bientôt Monaco II, et aujourd'hui ce petit jeu en hors d'œuvre ! F1 Hero MD propose des graphismes trop simplistes pour les bords de route mais potables pour les décors de l'horizon. Les animations sont acceptables (la vitesse est bien rendue) mais le décor scolie avec des saccades et le défilement fait mal aux yeux. De plus, on a constamment l'impression que la voiture glisse sur la route au lieu de rouler, l'adhérence est très mal rendue. Bref, on chipote mais comme ce jeu reste dans la norme sans originalité aucune, on aurait aimé plus de technique. De plus, l'aspect simulation n'intervient pas assez (dérapages mal gérés, etc...). Par contre, il y a un point fort, le jeu à deux. Et rien que pour cet aspect, F1 Hero mérite d'être acheté ! Ah que oui ! C'est la première fois que l'on peut jouer à deux sur le même circuit avec un écran séparé en deux. C'est quand même le pied ludique ! Voilà, à vous de voir ! Si vous êtes seul, attendez mieux (ça ne sera pas difficile). Sinon, jouez à deux à F1 Hero MD, ça vaut le coup.

OLIVIER



Voici les 20 circuits sur lesquels vous pourrez rouler. Tous les circuits officiels sont présents de la France au Japon en passant par le Brésil. À vous de choisir.

MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
ÉDITEUR : VARIE
GENRE : SIMULATION DE F1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 20 CIRCUITS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 17
SON : 15

SEUL
60%
À DEUX
85%

MEGADRIVE



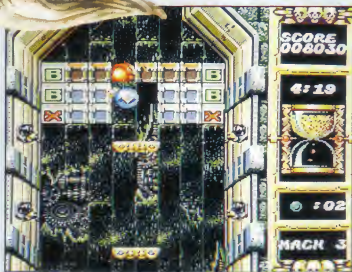
L'essence même du jeu vidéo déboule sur votre Megadrive, puisque l'on peut dire maintenant que l'ancêtre de tous les jeux sur cartouches, cartes et autre CD-ROMs est Pong. Il s'agissait de se renvoyer une balle à deux joueurs, chacun pouvant faire bouger sa raquette dans son coin d'écran en noir et blanc.

C'est l'ancêtre qui a lancé la mode et l'on retrouve directement son esprit dans les casse-briques. Ceux-ci ont constitué, au début, l'un des principaux et le plus apprécié des jeux vidéos de café ou familial. Ce type de jeu ayant été décliné sur de nombreux formats et à toutes les sauces, il est vrai que le public semble rassasié. D'autant que les techniques évoluant, le casse-briques passe pour un jeu minimaliste et ne demandant pas d'astuces phénoménaux de programmation. Bref, Bad Omen sort sur Megadrive peut-être un peu trop tard bien que ce style manque cruellement dans sa ludothèque. Le scénario basé sur une histoire abracadabrante et épique ne nous apprend rien de bien utile. Sachez simplement que vous allez devoir mener une boule d'énergie perdue au fin fond des entrailles de la Terre à travers sept niveaux assez inhospitaliers. Le but ultime est de faire déboucher la boule dans une verte prairie (le dernier niveau) dans laquelle elle pourra batifoler en paix jusqu'à la fin de ses jours. Avant, elle devra se frayer un chemin parmi des sous-terrains chaotiques, une horloge géante aux engrenages gigantesques, une chute d'eau, un volcan, etc... La balle va tantôt dans le sens horizontal, tantôt vertical et peut rebondir sur deux raquettes. L'originalité consiste dans le fait que vous contrôlez deux raquettes situées sur la même verticale. La raquette placée au-dessus peut monter ou descendre sur cette verticale, ce qui permet d'emmener la balle en la coinçant ou l'on veut. Il est aussi possible de tourner la raquette. Vous pourrez ainsi monter ou progresser loin sans avoir besoin de briser toutes les briques. Des petits personnages se baladent un peu partout et tentent de vous gêner dans votre progression. Des Boss de fins de niveaux vous attendent pour donner du piment à ce casse-brique pas très académique !

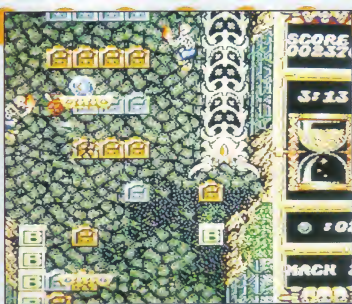
UNE RAQUETTE C'EST BIEN, DEUX C'EST MIEUX !



Il ne sert à rien de garder les deux raquettes placées en bas de l'écran. Vous pouvez bloquer la balle contre le mur de briques grâce à la raquette mobile.



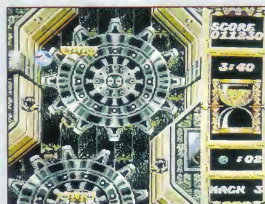
Vous pouvez incliner la raquette mobile afin de faire rebondir la boule sur les côtés de l'écran. En fait, il était nécessaire de pouvoir incliner la raquette car la progression est quelque fois horizontale.



Un monstre aux allures de serpent se fera un plaisir de vous happer la boule on plein vol. Elle ressortira, on ne sait où !



L'ambiance du jeu reste très gothique avec de nombreux détails dans les graphismes et des petits personnages qui se déplacent partout. Certains, comme ces squelettes, crachent des flammes.



Dans ce niveau, il s'agit de traverser des engrenages en rotation. Ceux-ci constituent une horloge géante.



Le passage d'une chute d'eau se fait lors du scrolling horizontal du décor.



Connu également sous le nom de Devilish en version américaine et sur Game Gear, Bad Omen n'est rien d'autre qu'un casse-briques. Certes, complètement remixé et remodelé par rapport aux casse-briques que l'on connaît, mais il reste un simple casse-briques. Ce qui m'a particulièrement plus dans dans Bad Omen est de pouvoir diriger deux raquettes en même temps. Même si la première n'est vraiment qu'efficace, se trimballer partout à travers l'écran à suivre la boule d'énergie qui remue et bouge, excite comme un électron qui change de niveau d'énergie moi, ça me botte. Au début, c'est vrai on est assez captivé par la vitesse et par l'action présente dans Bad Omen. Après c'est une autre histoire... Une fois qu'on a compris le truc, on déchant vite et l'action devient rapidement monotone. Accompagné par de bonnes musiques et des bruitages digitalisés agréables (quoiqu'on les dirait sorti d'un concert de hard rock), Bad Omen est un jeu sympa au premier abord mais qui à force devient vite ennuyeux.

J'm DESTROY



Le premier jeu de casse-brique sur Megadrive paraît bien tardivement et l'on se demande bien

pourquoi aucun éditeur ne s'est lancé dans cette aventure depuis la création de la 16 bits de chez Sega. Peut-être pour ne pas se prendre les critiques acerbes des historiens pointilleux (comme cela va être le cas pour Bad Omen ! HA HA !) En tout cas, le joueur l'ense d'action et ancien piller de jeux de balles à la Arkanoïd va se réjouir de la venue de Bad Omen. Peut-être ne l'aurait-il pas se réjouir trop vite quant à ce casse-briques précis. Une chose est certaine, le jeu est original grâce aux deux raquettes et à la mobilité de la deuxième. Le fait d'aller à l'horizontale ou à la verticale est aussi une nouveauté du genre. Les graphismes, sans être démentiels, ont le mérite d'être eux aussi originaux pour ce genre de jeu. L'animation des personnages est réussie car il y a souvent de nombreux ennemis à l'écran (sauf que la balle et les raquettes). Le problème se situe plutôt dans la durée de vie et l'ennemi qui deviennent limités. Bad Omen est un jeu sympa et j'en me pas assez difficile, pas assez accrochant, pas passionnant.

OLIVIER B.

EDITEUR : HOT B
GENRE : CASSE-BRIQUE
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 7

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE : 15

73%

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Votre console: Votre âge:

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

MAGICAL GUY

Taluluto, c'est le nom du héros de ce dossier.

Comme il est long, le jeu a été rebaptisé Magical Guy. Taluluto, donc (que nous appellerons Talu pour éviter de perdre de la place et du temps, temps et place précieux) est un petit magicien arrivé par hasard sur terre et recueilli par un écolier du nom de Honmaru. Grâce à son ami humain, Talu va pouvoir se remettre de son voyage et effectuer des missions aussi loufoques que variées.



MISSION 1 - CASSER LA TRONCHE DU PIRE ENNEMI DE HONMARU.



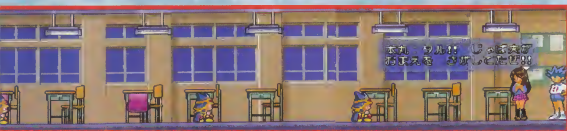
1-2: Un petit problème fait ici son apparition: les chariots. Bêtes comme des pieds, ils roulent tout droit en essayant de vous écraser. La meilleure solution sera de leur



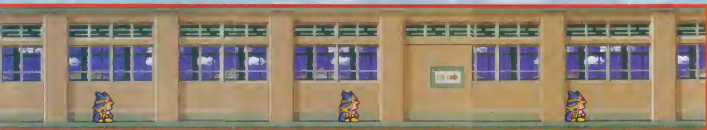
1-3: Je ne sais pas ce que cet ahuri vous veut, mais il a l'air d'avoir des arguments convaincants. Même s'il est impressionnant, il n'est pas réellement dangereux. Il vous suffit de vous placer tout à droite de l'écran et de courir vers la gauche lorsqu'il se met à tirer, puis baissez-vous et repartez vers la droite. L'hélico fera 2 passages, puis partira et reviendra. Deux Twiks arriveront entre-temps.



I-1: Vous voilà dans la bahut de Honmaru, avouez que ça vous rappelle des souvenirs, hmmm? Trêve de plaisanteries, il ne faut pas réellement vous en faire pour ce stage, le couloir à traverser n'étant que très peu peuplé.



balancer des extincteurs dans la tête. Vous allez aussi faire la rencontre des Twikis; sorte de petits poussins roses, les Twikis laissent échapper de la vie lorsque vous les frappez.



I-4: Voilà votre cible: le gros crétin du ballon rond. Sûr que Mamadou et Herminio jouent mieux que lui. Le seul truc qu'il connaisse, c'est le shoot, mais alors pour le connaître, il le connaît! Seule solution: frappez sur le ballon qui vous arrive dessus en anticipant son arrivée. Puis sautez, et relancez-lui son ballon. Il arrive qu'il rate son shoot quelquefois; le ballon viendra alors vers vous en rebondissant.

MISSION 2 - AYANT ACQUIS SA PREMIERE MAGIE, TALU PEUT SE RENDRE INVULNERABLE PENDANT UNE DIZAINE DE SECONDES AUTANT DE FOIS QU'IL POSSEDE CETTE MAGIE.

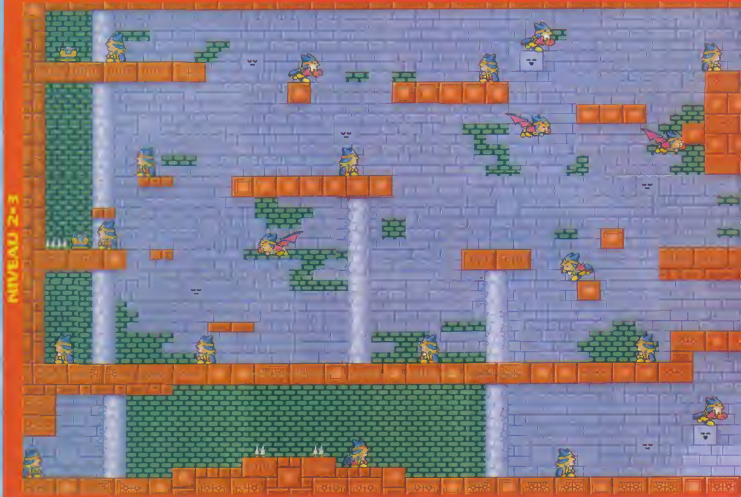


2•1: Lors du voyage dans cette contrée féérique, ne vous attardez pas trop sur le paysage et concentrez-vous plutôt sur le relief du décor. En effet, Talu prend, lors de certaines pentes, une vitesse qui peut vous faire finir au fond d'un gouffre. Les petits canons sur roulettes, ont deux utilités. Si vous dégommez le bas, vous aurez un pistolet, si vous dégommez le haut, vous aurez un chariot.



2•2: Le grand classique des jeux vidéos: le pont suspendu. Cela ne poserait pas de problème si un crétin ne vous courrait avec son bouclier. A savoir: le crétin en question ne peut être tué que de face.

NIVEAU 2-3



NIVEAU 2-5



NIVEAU 2-7



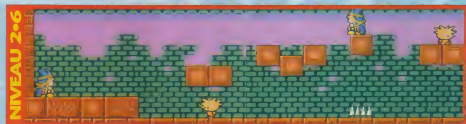
2*3: Ce macabre château contient des pointes afin de vous piquer les fesses, et d'étranges dalles. On les reconnait à la tronche dessinée dessus. Donnez-leur un coup et vous les verrez sourire, et en plus, vous pourrez monter dessus. Il se trouve aussi, dans cette grande salle, un passage secret, à droite après la première plateforme. Vous y trouverez une magie.



2*4: Oh, mon dieu, fiouuu! Le passage semble trop étroit pour la tête du petit Talu. Il suffit de planer au ras du sol pour passer sans problème. Puis des pieux et des ennemis se feront sentir. Comme toujours, sautez au-dessus des premiers et tuez les seconds.

2*5: Vous allez ensuite rencontrer des murs mous. Sautiez sur le poussoir qui correspond à ce mur et vous le verrez se déformer de façon à vous laisser le passage. Plus loin, vous allez tomber face à un canon sur roulettes. Surtout, dégomez le canon et gardez le chariot, sans quoi, passer la rangée de pointes qui suit vous serait impossible.

2*6: Le passage par le haut semble le mieux indiqué, vu qu'en bas vous attendent des ennemis et des pointes. Un petit coup d'ailles pour arriver au bout de cette saleté ne sera pas de trop.



2*7: Allez vers la droite, puis sautez sur la petite corniche de droite, vous trouverez alors une magie, puis, juste en-dessous, un Twiki. Après quoi, vous n'aurez qu'à déformer le mur pour pouvoir passer. Après, il vous suffira de monter, et d'aller affronter Mikotaka Hashyu.

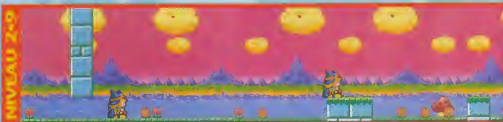




2-8: Pour battre Mikotaka, la méthode est simple: prenez les statues grises que vous trouverez dans la salle et balancez-lui dessus lorsqu'elle retombe. Lorsque vous n'aurez plus de statues, frappez-la directement. Surveillez ses mouvements: quand elle saute, elle va lancer une série de trois flèches. Passez entre deux flèches, attendez son retour sur la terre ferme et recommencez.



2-9: Une fois Mikotaka vaincue, vous allez pouvoir repartir. Vous allez dans ce monde, faire connaissance avec les Pochipochikun (kun=petit garçon en jap). Evitez de les approcher, leur contact est plus électrique encore qu'une baffe de 220 volts (NDLR: Il sait de quoi il parle!)...



... La difficulté de ce niveau vient du fait qu'il nécessite pas mal d'acrobaties. Il va falloir voler, plonger se rétablir, etc... Quelques tips tout de même: pour saisir la vie cachée sous une plateforme, il faut sauter sur le petit plateau métallique puis aller chercher la vie; pour repartir, sauter lorsque le plateau est au plus bas. Pour la toute dernière plateforme, si vous n'êtes pas sûr de vous, utilisez la magie afin d'éviter que l'ennemi ne vous jette dans le vide.





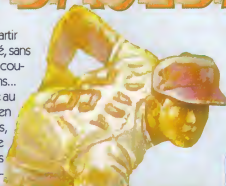
2-10: Une fois arrivé dans la maison-champignon, une surprise vous attend. Votre amie de toujours: Mimola. Fait étrange, elle vous attaque avec hargne et fougue. On ne perd pas de temps, voilà comment éventer ses attaques: approchez-vous, frappez-la, puis sautez-lui au-dessus lorsqu'elle vous charge. Elle vous fera ensuite traverser le mur et tout recommencera. Au bout de 4 fois de ce manège incessant, elle explosera, laissant place à la vraie Mimola.



GAME GEAR

HYPER BASEBALL 92

Rien de tel qu'un petit baseball pour partir sur la plage cet été ! Vous, allongé, reposé, sans bouger et tous ces petits bonshommes courant, fatigués et s'agitant dans tous les sens... le réveil ! Choisissez tout d'abord votre équipe au milieu des douze que vous propose le jeu. Rien à voir avec les véritables équipes ou alors, "toute ressemblance ne serait que fortuite coïncidence". Les équipes ont pour nom les Aigles, les Lions, les Dragons... Ensuite, vous décidez du nombre de manches (innings). De trois à neuf, selon que vous arrivez sur la plage à 14 heures ou à 18 heures ! Ensuite, il ne vous reste plus qu'à décider si vous jouerez sur un grand stade ou un petit, le second étant bien sûr réservé aux home run hitters. Eh ! J'allais oublier ! Foutez pas du sable partout !



**CHANGEZ DE SPORT
ET DE SLOGAN : VAS-Y
JOEL, BATTE !**



Le baseball est un sport génial, les grands espaces, les courses effrénées sur de vastes champs d'herbe... côté vastes champs et grands espaces, on est un peu déçu sur Game Gear... Faisons ce détail pour admettre qu'il s'agit là d'une simulation bien réalisée graphiquement et reprenant avec exactitude les règles du baseball. Il faut noter une bande sonore particulièrement soignée. Les musiques proposées sont loin d'être exécrables ! C'est assez agréable pour un jeu de baseball d'être accompagné d'une bonne bande son qui, à la pêche, même si, à la longue, on peut avoir envie de couper le son. Un reproche quant à l'animation des sprites. Les personnages sur le terrain se déplacent lentement alors que ceux qui courent sur le diamant sont très rapides, même plus rapides qu'une balle parfois lancée à leur hauteur ! Bref, ce Hyper Baseball 92 est plutôt sympa, d'autant plus qu'il peut se jouer à deux (il faut alors deux Game Gears). Un dernier regret avant d'arrêter, on ne peut pas jouer en championnat, c'est bien dommage. C'est vrai ça !

TSR

EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (LINK)
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 12
SON : 16

71%

GAME GEAR

Crystal Warriors

RENDEZ-NOUS NOS CRISTAUX, BORDEL!

Dans le royaume de Tyramus, c'était un peu comme à la rédaction de Joypad: tout le monde vivait en harmonie, chacun apportait ce qui manquait à son collègue et néanmoins ami (un chocolat chaud, du fric, des places gratuites pour Roland Garros!). Chevalerie était le maître mot dans ce pays idyllique. Le Roi Arelle (qui lavait déjà plus blanc) était satisfait de ses sujets: bref, pas de quoi en faire un jeu vidéo! Toute cette paix qui fait plaisir à voir était due aux quatre cristaux magiques qui permettaient à Arelle de maintenir son royaume au top niveau du New Age! Le malheur voulut qu'un certain Gym, venu des profondeurs de la terre de Tyramus voulu s'emparer des quatre cristaux. Trois furent volés alors que le quatrième (celui de la terre) fut épargné grâce au fait que la princesse Iris l'avait pris avec elle pour un de ses voyages. Fou de rage, Gym décide de traquer la princesse afin de posséder les quatre cristaux qui ne sont utiles que quand ils sont quatre, justement! Mais Iris anticipa sur Gym en partant au devant des troupes du chaotique serviteur du mal. Aidée par de vaillants serviteurs, peut-elle espérer vaincre par surprise Gym et récupérer ainsi les cristaux?

Voici vos troupes prêtes à partir. Un curseur permet de choisir un personnage de votre groupe. Quand vous en choisissez un, il apparaît dans un coin de l'écran. Vous visualisez ainsi d'avantage avec qui vous avez à faire.

HP. 24/36	HP. 25/25
EL. FIRE	MP. 60/64

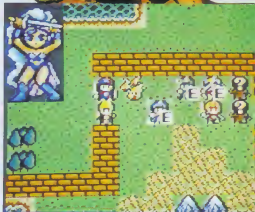
HP. 28/36	HP. 11/11
EL. WATER	EL. EARTH

Les combats sont prétextes à des petites scènes au cours desquelles on visualise le combat en tant que spectateur. Les points de vie de chacun sont indiqués en bas et des commentaires émaillent le combat.

EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 18
SON : 14

85%



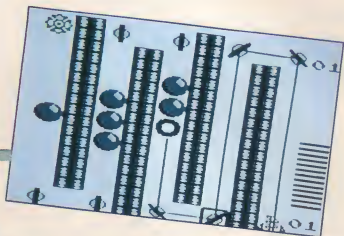
Le jeu se déroule en phases: quand c'est à votre tour de jouer, vous pouvez avancer vos personnages ou les faire combattre. Ensuite, c'est au tour de la machine ou d'un deuxième joueur. Quand on ne connaît pas la nature des ennemis, un point d'interrogation est placé sur ces derniers. Remarque perso: ce qui concerne le personnage sélectionné dans le coin de l'écran: j'adore les petites nanas aux cheveux bleus, je l'avais déjà dit!



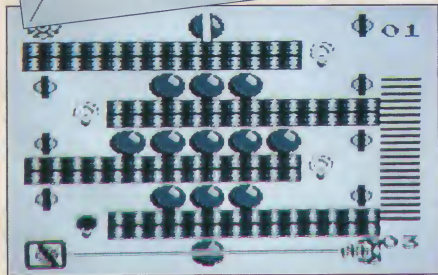
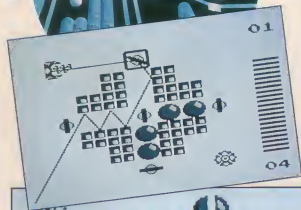
A mi-chemin entre l'aventure et le wargame, Crystal Warriors surprend par sa convivialité lorsque l'on joue à deux avec un link. La vie de dessus nous propose une bonne vision du jeu, d'autant que l'on peut aller voir un peu plus loin ce qu'il se passe en faisant scroller le décor. Les graphismes et l'animation ne sont pas des plus éléments mais l'ambiance aventure est là, c'est ce qui compte! D'ailleurs, axé sur le wargame (simplifié au max), ce jeu constitue donc une première sur Game Gear. Vous ne vous ennuyerez donc pas à condition d'accrocher à ce genre d'aventures épiques dans un univers d'Héroïc Fantasy. Moi, j'aim!

GAME BOY

J'AI MAL À LA TÊTE!



Vous avez tous fait un peu de physique pendant votre scolarité (ou vous en faites en ce moment, heureux veinards!) et la théorie de la réflexion de la lumière n'a plus de secret pour vous. Du moins, c'est ce que vous croyez car avec Migrain (anciennement Deflektor sur micros), vous allez découvrir de nouvelles propriétés! Par exemple, quand un rayon lumineux, issu d'un générateur, se réfléchit sur un miroir et revient sur ses "pas", ça grille le générateur, plop! Dans Migrain, vous devez mener un rayon de lumière d'un générateur à un analyseur. Entre ces deux appareils, se trouvent plusieurs miroirs rotatifs que vous pouvez orienter. Ceux-ci permettent au rayon d'être dévié et ainsi, de parvenir jusqu'à la sortie par réflexions successives. Le temps est limité et si, par malheur, le rayon revient d'où il est parti, vous perdez un temps précieux.



Cela faisait longtemps que les Game Boyers (mot dont je suis l'inventeur signifiant: des gens qui jouent tout le temps à la Game Boy!) n'avaient pas eu la joie de se payer un jeu prise de chou qui sent bon le casse-tête! Acclamé nous sort de derrière les fagots ce petit Migrain qui porte bien son nom! Le principe est sympa, sans plus, mais le jeu et les challenges proposés sont positivement géniaux. La réalisation est acceptable mais ce n'est pas le propos principal de ce genre de jeu; disons que le tout est agréable à jouer. Mais c'est surtout le manque de temps qui stressera le joueur, il faut speedier un mal et ne pas dérapier! Un très bon jeu de réflexion et de précision qui plaira aux amateurs de casse-tête.

Olivier

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : CASSE-TÊTE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 120
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SELON LES POINTS
+ PASSWORD

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 12
SON : 15

85%

GAME BOY

SPY vs SPY



MY NAME IS SPY, JAMES SPY!

Spy Vs Spy est l'adaptation d'un jeu connu sur micros comme un vieux jeu destiné à être joué à deux. La version japonaise de ce jeu reprend le principe du jeu original. Il s'agit de récupérer des objets liés à des affaires d'espionnage. Ces objets sont cachés dans des lieux qu'il faudra fouiller de fond en comble. Le jeu met en scènes deux espions d'un genre

spécial: il s'agit de deux oiseaux aux longs bec et curieusement habillés de costards tout droit sortis d'un polar italien. Nos deux anti-héros sont ennemis depuis toujours et exercent pour leur malheur le même métier: espion. Quand, dans la première mission, il s'agit de récupérer un micro-film planqué sur un chapelet d'îles, les deux volatiles se jettent à corps perdus dans une recherche fraticide. Chaque espion (vous et la machine ou un pote) se retrouve à l'écran dans un paysage en vue 3D isométriques mais ne peut se déplacer que de profil et sur une même ligne. Des coffres sont dis-

Lorsque vous croisez par hasard votre collègue, une seule solution: l'abattre! Comme vous n'avez que vos mains, une bonne racée suffira à l'immobiliser quelques secondes et surtout à lui faire perdre tous les objets qu'il s'était occupés dans les coffres.

posés un peu partout et il faudra aller en ouvrir un bon nombre si vous voulez collecter les cinq objets qui vous ouvriront la porte de sortie du niveau. Un écran-carte vous permet de visualiser la position de ces objets. Sachez que l'autre espion fait exactement la même recherche que vous et au même endroit. Vous pouvez vous battre entre espions, sauter les obstacles mortels, piéger les coffres avec des bombes, piéger le palmier, bref: emmerder l'autre Spy (espion) le plus possible!

On ne peut que se déplacer latéralement et changer d'île en prenant les passerelles. Lorsqu'un coffre apparaît, il faut se placer dessus et appuyer sur un bouton pour savoir s'il contient ou non un objet (ou une bombe!).

EDITEUR : KEMCO
GENRE : ACTION/AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : MOTS DE PASSE

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 15
SON : 17



Voici la carte du premier niveau qui est constitué de trois îles reliées entre elles par des passerelles. Les points brillants sont les objets cachés dans les coffres qu'il faut aller chercher. Le point blanc est un espion (le blanc) et le noir aussi (c'est l'autre, le noir!).



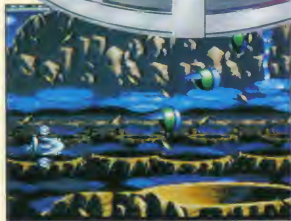
Moi qui n'aimais pas vraiment la version micro, je me suis laissé surprendre par cette excellente version Game Boy. Je parle bien sûr de l'esprit ludique car pour les graphismes, c'est le jeu original qui apparaît sous les yeux du Game Boyeur habitué aux superbes productions actuelles. Le graphisme, donc, est ultra-simpliste et les décors très petit-budget! L'animation ne pose pas de problème du coup, ça va vite (normalement). C'est l'esprit du jeu à deux qui m'a séduit. La course aux objets, chacun sur son écran, est super prenante et drôle lorsqu'il y a conflit direct. En mode un joueur, le jeu perd de son charme mais garde un attrait, celui de vouloir venir à bout de chaque challenge. Un jeu dont vous devez vous méfier: il y a ceux qui adorent et ceux qui détestent. A deux, vous pouvez investir. Moi, je suis seul, alors...

OLIVIER

SEUL
65%
A DEUX
80%

PC ENGINE

ATTENTION! ET TOUS EN COEUR! SUS AUX EXTRATERRESTRES!



Vous l'avez deviné, on en revient toujours à la même histoire, les extraterrestres qui, comme chacun le sait, sont une perpétuelle menace pour l'Humanité, sont sur le point de se prendre une pâtée monstre. Par qui? Ben tiens, quelle question! Par vous, pardii! Et non pas l'inverse, Di étant en vacances, comme nous tous très bientôt. On ne vous avait pas prévenu? Alors ça, c'est pas de chance! Vous avez juste le temps d'enfiler votre combinaison, un croisement bâtarde entre le collant de Superman et celui d'Errol Flynn dans Robin des Bois et vous voilà dans votre vaisseau aux allures d'oeuvre d'art du XXème siècle, ce qui n'est pas particulièrement flatteur. Qui sont vos ennemis? Bonne question! Il s'agit d'un troupeau de créatures hybrides qui ne sont pas, sans faire penser à des créatures émergeant de notre belle autant qu'inconnue préhistoire, amicales. Tout un programme! Je parle, je parle, mais le temps passe, il faut y aller, allez, on grimpe dans cette chose, euh, non, dans ce vaisseau! Et au trot!!!



Cet énorme pachyderme est en fait un poisson monstrueux qui a dû, dans sa tendre enfance, se trouver dans un de ces nombreux jardins où repose en paix un cube d'uranium. Conclusion, voilà l'animal devenu gigantesque. L'astuce pour passer cette horreur : ôtre à son maximum en armement, et éviter tranquillement les rares tirs sans toutefois trop bouger, c'est inutile. Bon alors, en voilà un jeu exténuant...



Voici un exemple de variation de tir. Avant les bonus et après les bonus. Inutile de vous le dire, au niveau de puissance maximum, vous pourrez pratiquement jouer en fermant les yeux, ce qui est d'une grande utilité pour un jeu dit "vidéo".



Préparez-vous, ça risque de vous faire un choc! Prêts? Bien, alors j'y vais. Originalité parmi les originalités, il s'agit là d'un bonus en armement! Pour une nouveauté!... Rien de bien terrible avec celui-ci. D'une manière générale, ces bonus seront aussi peu spectaculaires que variés. Circulez!

Il n'y a rien à voir!



Le laser ne sera pas la seule arme disponible en rayon, non, non, non! Nous vous proposons aussi un Homing à taille variable. Il s'agit en fait, même si ce n'est pas si lumineux que cela sur la photo, de particules de métal dont le nombre augmentera au fur et à mesure que vous collecterez les bonus de même couleur. Attention, se tromper de couleur en ramassant les bonus vous ramène au premier niveau d'intensité de la nouvelle arme choisie. Heureusement qu'il n'y a pas un grand choix dans les armes disponibles!



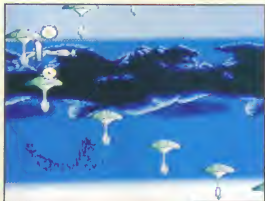
Tout comme Spriggan II, Terraforming est un Shoot-Them-Up à scrolling horizontal sur plusieurs plans.

Bien que dans leur conception respective ces deux titres se ressemblent beaucoup, Terraforming aura ma préférence. Pourquoi? C'est assez simple en fait. J'aime les jeux de tir qui allient la technique de jeu (c'est-à-dire le fait de se déplacer entre les missiles ennemis en essayant de ne pas se faire toucher) et la vitesse. Et avec Terraforming on est servi! De plus, les graphismes des différents vaisseaux sont fins et les couleurs utilisées parfaitement choisies. A l'intérieur d'un même sprite, on a ainsi tout un dégradé de couleurs qui rend parfaitement, par exemple, l'effet de métal. Bien animée également, l'action ne ralentit pas d'un iota tout au long du jeu. Terraforming est un très bon jeu de tir où la barbarie est présente à chaque seconde. J'm DESTROY



Des Shoot-Them-Ups, il y en a en ce moment à la pelle! Les shoot-thématiques (NDLR: inutile de chercher dans un dictionnaire, ce mot n'existe pas!) en seront certainement ravis. Pourtant, il ne faut pas toujours s'emballer, et avec Terraforming, c'est le cas! Un bon point pour ce jeu : des décors de fond qui, parfois (il ne faut pas généraliser!) sont presque beaux. Il y a aussi l'animation qui, si l'on ignore les rares ralentissements demeure d'une irréprochable qualité. Où est le problème alors? Le sprite du vaisseau principal ou les sprites ennemis sont curieusement laids et en disant que l'originalité de ce jeu se borne à sa phase, aussi hideuse que peu pratique, de volcans qui nous font passer en mode deux couleurs, je ne serais hélas pas loin de la vérité. En bref, Terraforming est un Shoot-Them-Up à scrolling horizontal d'une banalité sans égale. Ajoutez à cela que la plupart du temps, on y voit rien. Il y a tellement de mouvements à l'écran que tout est brouillon, que l'on se perd de vue, et que bien évidemment, il devient hors de question de repérer les tirs ennemis qui le plus souvent ont la bonne idée d'être de la même couleur que le décor (comme au niveau 3). Ce n'est certainement pas le Génie Créatif qui a inspiré les programmeurs. Si vous voulez véritablement passer du bon temps avec un Shoot-Them-Up, tournez-vous donc vers la référence, Gate Of Thunder, bien sûr!

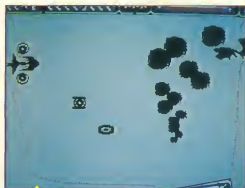
T.S.R.



En concentrant votre rayon quelques instants, même pas le temps de pousser un petit, tout petit "agilebatz botte!", vous obtiendrez un tir d'une puissance fabuleuse. Tellement fabuleuse que vous aurez moins de problème en ne l'utilisant pas et en gardant un tir simple.

Non pas qu'il soit complètement inutile, pas du tout, mais dans le genre gadget voulant ou mettant plein la vue, on a rarement fait mieux!

Voici indéniablement une des particularités de ce jeu : les volcans. A chaque éruption de ceux-ci, l'écran passera, pour quelques secondes en noir et blanc. Comme l'a si bien suggéré un stagiaire avisé qui passait pas là : "on se croirait sur Game Boy!".



EDITEUR : PS
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
MACHINE : **SUPER CD ROM 2 NEC**
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 11
SON : 14

79%

PC ENGINE

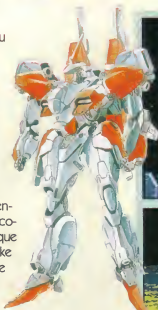
LE VOILÀ!...
C'EST
SPRIGGAN!...
LE ROBOT AU
COEUR D'OR!

SPRIGGAN

mark 2

■ Re Terraform Project ■

A supposer que vous soyez un jeune japonais, ce qui est assez peu probable si vous parcourez ces lignes, mais on ne sait jamais, vous connaissez sans aucun doute Spriggan. Dans le cas contraire, sachez que Spriggan est au jeu vidéo ce que Goldorak fut pour nous dans le monde du dessin animé : une référence, presque une Bible, sans vouloir concurrencer Steph. Spriggan est, en fait, une espèce de gardien de l'ordre, un monstre de métal chargé de faire respecter la loi, enfin celle de ses patrons, dans l'univers. Une fois en core, le brave Spriggan est aux prises avec une cohorte d'ennemis malfaisants. Le problème, c'est que le camp de Spriggan est truffé, comme un cake aux amandes, de traîtres. Avec l'aide de quelques fidèles et un nombre faramineux d'armes en poche, si tant est qu'un robot possède des poches (?!?), Spriggan part pour un massacre en règle face à une armée de robots aussi complète que cruelle... et c'est reparti pour un tour!



Voici un bref échantillon de ce dont est capable Spriggan.

Au total, seize armes différentes du sabre au missile en homing en passant par le tir laser aussi large que l'ennemi, tout sera possible, ou presque, puisque l'option tartes à la crème n'existe pas, ce qui ne manque guère cependant. A vous de tirer le meilleur profit de vos armes, tout en sachant que leur usage est limité à un certain nombre de coups!

-Comment ça, je suis mort parce que j'étais avaro, pas de tout monsieur, économe!



L'"avantage" de Spriggan, c'est sans doute cette masse de dialogues entre les divers protagonistes de l'affaire. Si vous ne lisez pas couramment le tong, vous risquez d'être plutôt largué, mais une option vous permet à tout moment de supprimer aussi bien les textes que les voix qui les accompagnent. Voilà comment faire d'un jeu avec un scénario potable, un bon vieux shoot them up bateau! Il ne vous reste plus qu'à vous procurer Assimil pour enfin comprendre ce qui se passe... super...

Scrolling horizontal classique pour une baston tout aussi classique... Les ennemis peuvent, bien sûr, arriver de tous les côtés, parfois même simultanément. Une des options de Spriggan lui permet de se retourner, un bon moyen pour ne pas finir avec une balle entre les deux omoplates chromées!



Il faut bien l'avouer, ce jeu est certainement génial, si l'on parle le japonais aussi bien que le luxembourgeois. Si l'on enlève à ce shoot them up cet aspect de scénario hyper présent et plutôt travaillé, me semble-t-il, il ne reste pas de quoi s'émerveiller. Bien sûr, il y a seize armes différentes. Yopui, génial, mais quel shoot them up n'a pas sa panoplie d'armes étendue, avec des engins aussi nombreux que les bras d'un manchot, l'exemple est mal choisi, je voulais dire aussi nombreux que des vers dans un ivrore! Que reste-t-il en fin de compte? Un shoot them up scrolling horizontal rapide, des sprites médiocrement animés (les bugs sont monnaie courante) le tout, au coeur de graphismes pas spécialement beaux. Reste évidemment la qualité des sons CD, en particulier pour ce qui est des musiques. Elles ne valent pas celles (superbement génialement sublimes) de Gate Of Thunder, mais elles ne passent pas inaperçues, et peuvent, sans honte, être appréciées. Trazom vous dirait que ce n'est pas du Mozart, mais on fait aussi de très belles choses avec un synthétiseur et un brin d'intelligence! En conclusion, Spriggan Mark 2 est d'un intérêt relativement limité, mais ne vient pas s'inscrire dans la longue liste des nullités en tous genres, loin de là.

T.S.R.

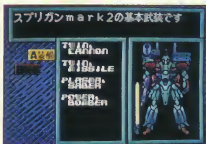


Derrière certains vaisseaux, se cachent de bien étranges créatures, comme ce bipède à la Star Wars! Quoi qu'il arrive, sachez que les boss ne sont pas les difficultés les plus grandes de ce jeu. Le plus dur est sans doute de parvenir à éviter cinq ou six robots volant vers vous, le tout accompagné d'une bonne dizaine de missiles! Bon, les g'tits gars, va y'en avoir d'action comme dirait Bob le financier.



Il y a maintenant un an environ, Spriggan avait marqué son public. Faut dire que ce Shoot'Em Up, inspiré de Gunhed était plutôt du genre baleise. Mark II est la suite de ce titre. Se déroulant d'une façon complètement différente, le scrolling n'est plus, ici, vertical, mais horizontal; Mark II marque moins le joueur. Pourtant, du côté de la réalisation globale du soft, on ne peut pas vraiment se plaindre, les graphismes sont soignés, les sprites qui vous arrivent dessus se déplacent rapidement et ne buggent pas trop, même lorsqu'ils sont nombreux. De plus, les armes sont nombreuses, mais celles-ci sont nettement moins impressionnantes que dans Spriggan. L'action est moins mouvementée et la quantité de "trucs" qui tracent sur l'écran, est moindre. Moins riche, moins jouissif que Spriggan, Mark II reste agréable mais n'enflamme pas les bougies des monastères tibétains!

J'm DESTROY



Après certains niveaux, vous aurez l'honneur et le privilège de choisir entre diverses panoplies d'armes. Le choix lui est restreint, mais sachez que plus tard, c'est entre une demi-douzaine de combinaisons qu'il faudra vous décider. De quoi varier les plaisirs, si l'on croit qu'un vaisseau au faisceau laser gigantesque peut être plus attrayant qu'une bête baston à coups de sabres laser.

Se fritter un robot c'est amusant, mais un vaisseau tout entier, c'est un petit délice asiatique! Nombreux sur votre route les ennemis seront, dirait maître Yoda! Beaucoup de coups dans la g... tu te prendras. Heureusement que ton énergie, au fur et à mesure, reviendra. Rien de tel que le repos. À ce propos, bonnes vacances!

EDITEUR : NAZAC
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
MACHINE : SUPER CD ROM 2 NEC
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 16
SON : 16

76%

NEO GEO

ENFIN UN BASE-BALL,
UN VRAI!

BASEBALL

Le Base-ball, sport ô combien américain, fait de nouveau une entrée fracassante sur la Neo Geo. Mais, au fait, connaissez-vous bien cette discipline, dérivée du cricket qui nous vient tout droit d'outre Atlantique? Non? Alors, c'est parti pour une explication en règle. Il s'agit, en fait, pour deux équipes qui s'affrontent entre elles, de marquer un maximum de points en faisant tout bonnement le tour d'un demi-cercle, délimité par trois bases. Chaque fois que ce sera à vous de frapper avec la batte, non seulement vous devrez envoyer la balle le plus loin possible (généralement), mais vous devrez aussi effectuer le parcours le plus long qu'il vous sera possible de faire, sur l'un des trois sacs de sable. Si vous êtes parvenu à lancer la balle de cuir hors des limites du terrain, il y a ce que l'on appelle un Home Run. C'est-à-dire que vous aurez acquis un point d'un seul coup, sans même risquer de vous faire devancer sur l'une des bases. Vous n'aurez alors qu'à trotter calmement, le

poing levé, pour faire enrager vos adversaires! Pour l'intox, il n'y a rien de mieux! Ensuite, lorsque ce sera à vous de lancer la balle, vous aurez droit à tous les effets connus et imaginables, du genre lift, coupé, frappé et bien d'autres, pour essayer de destabiliser votre vis-à-vis. Vous pourrez même lui tirer dans le lard... mais attention au retour de manivelle! Dans cette phase, il faudra récupérer la balle le plus vite possible et la renvoyer à votre coéquipier qui se trouve sur la base même où se précipite votre adversaire. Il faudra, bien sûr, qu'elle arrive avant lui. Alors faites vite!



Lorsque -comme c'est le cas ici- vous sauvez votre base en extrême, sous vos yeux ébahis, vous aurez droit à une une grosse fontête graphique, avec l'arbitre qui confirmera l'action que vous venez de réaliser. Quand vous pensez que ceci est, bien sûr, agrémenté d'une digit vocale époustouflante, ça donne envie de se défendre, non?





Supposons qu'un adversaire lance la balle très très haut et que vous deviez à tout prix la récupérer, parce qu'il ne reste qu'une minute avant la fin et que vous êtes à égalité. Que faire? Jetez-vous dans la bataille avec votre gant magique et surtout visiez bien.



Si vous "dévissez" au moment de frapper avec votre batte, c'est-à-dire que si vous heurtez la balle avec l'une des extrémités de votre manche en bois, vous risquez de voir un spectacle... spectaculaire. La balle de cuir grossira au moins une bonne centaine de fois sur votre écran! C'est vraiment du grand art!

En effectuant un Home Run (expliqué plus haut), vous n'aurez plus qu'à rejoindre vos coéquipiers et surtout la mouscotte de votre cher club adoré avec laquelle vous entamerez un brin de danse ondiablée, histoire d'enfoncer encore un peu plus le clou! Vos adversaires de toujours sont maintenant six pieds sous terre!



En mode 1 joueur contre la console, vous vous verrez courir non pas sur le terrain comme lorsque vous jouez à deux, mais dans une petite bande latérale, un has de l'écran. Vous voyez votre progression sur le parcours matérialisé à droite de l'écran.

Les deux joueurs, face à face, se regardent... La tension se lit sur leur visage... Le lanceur s'apprête à lui en mettre plein la vue. Le batteur campe sur ses postives. Il se prépare lui aussi à libérer le trop-plein de nervosité qu'il accumule depuis trop longtemps. Quand ça va partir, ça va faire mal!



À votre disposition, existent aussi des ustensiles de cuisine qui vous permettront de faire une véritable boucherie. Je veux, bien entendu, parler de ces belles battes flambant neuf que vous trouverez dans la remise et qui ont la particularité de découper la puissance du frappe de celui qui s'en sert.

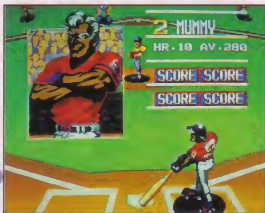


Je crois que l'on peut dire, encore une fois, bravo à l'équipe d'SNK! Ce qu'ils ont accompli là est tout simplement fabuleux. Réussir à recréer l'ambiance surchauffée des stades de Base-ball est déjà très bien, mais lorsque s'y ajoute un jeu d'une précision diabolique quant au maniement, des graphismes superbes, des musiques et des sons plein la tête ainsi qu'une grande ergonomie de jeu, je crois que l'on tient là un superbe hit en perspective. Par rapport au premier volet, tout y est nouveau et beaucoup plus plaisant. Par exemple, lorsque vous lancez la balle sur le dos de votre adversaire, il se peut qu'il bouit de la troisième fois, il se lève et vous en emmarche une dans la gueule, façon Rugbyman! Le fait également de disposer une coupe de league contre des adversaires hyper-coniques est très attractif, d'autant plus que chaque équipe possède une bête secrète du genre batteur ou lanceur hyper-puissant. Avec des lancers à près de 300 Km/h, croyez-moi, ça décolle! Si vous avez une Neo Geo et si vous aimez le Base-ball, ne passez surtout pas à côté de cette merveille!

TRAZOM



Eh ou! Voilà ce qui arrive lorsqu'on s'amuse à venir chatouiller son adversaire. Dans tous les sens du terme bien sûr! On se prend une bonne raclée que l'on n'est pas prêt d'oublier! Ce que les sportifs peuvent avoir les nerfs à fleur de peau, tout de même!



À chaque fois que vous aurez à aligner un nouvel arrivant à la batte ou bien au lancer, vous aurez ce genre de présentation sommaire, avec les caractéristiques du basketteur. En général, vous ne trouverez personne de moins de 90 kilos, et moins de 1,90m de taille. À part peut-être Monsieur Ouglé's, dont je vous rappelle qu'il est aussi Nègre qu'une balle de Base-Ball! Et au moins aussi (...)

Voilà, Je vois que vous avez compris comment ça marche. Lorsque vous êtes dans de bonnes dispositions pour frapper cette pauvre balle, cela va tout seul. Et, au bout d'un certain nombre de fois, cela devient même aisé. En toute modestie! J'te raconte pas où elle va atterrir celle-là! Au moins jusque chez Ouglé's! Pour toute information, Ouglé's est plus souvent dans les nuages qu'autre part!



Surtout, il vous faudra bien ajuster votre placement par rapport au lanceur, sinon, je ne vais pas comment vous pourriez renvoyer ne serait-ce qu'une seule balle! Les effets sont, il est vrai pour beaucoup dans cette difficulté. Regardez plutôt ce lancer adverse qui vous arrive droit sur vous. Encore un loupé, un!



On était déjà complètement ébahis par Baseball Star Professionnel. Avec Baseball Star II, c'est carrément du délire. Que voulez-vous donc bien dire lorsqu'un jeu est aussi parfait que celui-ci. Et encore, lorsque je dis parfait, le mot est faible! Graphiquement, les joueurs sont pétants de réalisme. À certains moments, dans le feu de l'action, de gros plans, style dessins animés, permettent d'apprécier encore davantage le dynamisme inhérent à cette simulation. Ainsi, il arrivera de voir les joueurs plonger sur les bases avant que la balle ne les atteigne, le batteur déclencher un gros coup de poing sur le lanceur dans un mouvement d'excitation et les joueurs de champ sauter pour rattraper une balle un peu trop haute. Évidemment, toutes les techniques et les astuces propres au Baseball peuvent être réalisées dans cette simulation. Au cas où vous auriez quelques problèmes à battre certaines équipes, vous pourriez faire appel à un super champion à la batte lourde et épaisse qui belotterait la balle à des kilomètres. Avec des bruits hallucinants de réalisme, Baseball Star II est LA simulation de baseball. J'm DESTROY



Lisez-moi un peu les noms des différents "remplaçants" surpuissants, que vous pourrez aligner sur le terrain. Eux au moins, ne rigolent pas! Ils ont tous, sans exception, une frappe de batte phénoménale, et un lancer époustouflant. Pour exemple, il y en a qui projette la balle de cuir à près de 300 Km/h! À noter que ces caractéristiques sont différentes selon que l'on choisisse un athlète ou un autre.

ÉDITEUR : SNK
GENRE : BASE-BALL
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
TAILLE CARTOUCHE : 68 MEGABITS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 19
SON : 19



97%

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Adressez vos bons de commandes à

PASE 4 TOULOUSE
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE

TEL : 62.27.04.04



SEGA Nintendo

BASE 4 NEC

MEGA CD MEGADRIVE

pour
MEGADRIVE
Avec
1 CD

2990 Frs

Française

**STREET
OF RAGE**

1190 Frs

SEGA
MEGADRIVE

DERNIERE
MINUTE *

ROBINSON BASKET BALL
NC
OLYMPIC GOLD 449 Frs
A.SENNA Grd PRIX 449 Frs

SUPER NINTENDO

Française
avec
SUPER MARIO IV
1290 Frs

TITRES *
SUPER TENNIS 450 Frs
F-ZERO 450 Frs
SUPER SOCCER 450 Frs
R-TYPE 450 Frs
SIM CITY 450 Frs
CASTELVANIA 450 Frs
GRADIUS 450 Frs

Nintendo
SUPER NINTENDO

* CARTOUCHES à 199 Frs

ALIEN STORM / FATAL REWIND / MERCS / FLICKY /
JEWEL MASTER / JOE MONTANA FOOTBALL / SUPER
LEAGUE BASE BALL / TWIN HAWK

CARTOUCHES à 299 Frs

BONANZA BROTHERS / BUCK ROGERS / MICKEY MOUSE
/ MOONWALKER / SHADOW OF THE BEAST /
SPIDERMAN / TOE JAM & EARL / WORLD CUP ITALIA

CARTOUCHES à 399 Frs

PHATAZY STAR III / FANTAZIA / QUACKSHOT (I) / SONIC
/ STREET OF RAGE

NOUVEAUTE : ALISIA DRAGON 399 F / DESERT
STRIKE 449 F / JORDAN VS BIRD 449 F / KID
CHAMELEON 399 F / MARBLE MADNESS 449 F

SEGA
MEGADRIVE

* TITRES à 99 Frs

BLODIA / DORAMON / DROP ROCK / HATRIS /
LODE RUNNER / METAL STOCKER / PAC LAND
VEIGUES / WHARE HOUSE GUY / KICK BALL /
LEAGUE 4

TITRES à 199 Frs

1943 / BLUE BLINK / BURNING ANGEL / FINAL BLASTER / IMAGE
FIGHT / NINJA RYUKENDEN / POWER ELEVEN / POWER GATE /
RACING SPIRIT / RAIDEN / ZERO 4 CHAMP

TITRES à 299 Frs

CORYOON / DRAGON SABER / JACKY CHAN / PARASOL STAR II /
CLOUD MASTER

TITRE CD-ROM à 299 Frs

GOLDEN AXE / ROAD SPIRITS / RED ALERT /
DARIUS / LEGION / CRAZY CAR RACING /
HUMAN SPORT FESTIVAL

NEC

* CARTOUCHES à 199 Frs

ASSAULT CITY / E-SWAT
FANTASY ZONE II / G-LO
LINE OF FIRE / ZILLION I

CARTOUCHES à 299 Frs

BACK TO FUTURE II / CYB
SHINOBY / DEAD ANGLE
DYNAMITE DUKE / FIRE
FORGET II / RUNNING
BATTLE / SPACE HARRIER
SUPER KICK OFF

NOUVEAUTE :

SENNA GRAND PRIX 399 F

SEGA
MASTER SYSTEM

PROMO

NEC SUPER GRAPHX joystick+manette ULTIMATE+1941

1299 Frs

LYNX II + pare soleil + Bill & Ted's

990 Frs

MASTER SYSTEM+ALEX KIDD+ SHINOBI

549 Frs

CTM 644 Moniteur Couleur+HP stéréo+Cable péritel

1199 Frs

BATTERY PACK UNIVERSEL pour toutes consoles portables

399 Frs

CABLE CPC pour Moniteur CTM 644 AMSTRAD

199 Frs

ACTION REPLAY cartouche code pour MEGA DRIVE

549 Frs

CAMION BASE 4 sur le parking de BUT

tous les mercredis

tous les samedis

et Bientot

VENEZ NOMBREUX !

à DAX

à MONT DE MARSAN

à AUCH et AGEN

BASE 4 ANGLET

43 av J.L.LAPORTE 64600 ANGLET

TEL 59 52 47 51

BASE 4 BAYONNE

Gal Marchande BAB 2 64100 BAYONNE

TEL 59 52 92 83

BASE 4 PAU

11 rue Samonzet 64000 PAU

TEL 59 83 78 78

BASE 4 TARBES

57 Bd Lacausade 65000 TARBES

TEL 62 51 36 13

Nintendo
GAME BOY

HYPER BOY pour ta GAME BOY **399 Frs**

BON DE COMMANDE

NOM : _____ Pr : _____

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

TEL : _____

DESIGNATION	PRIX

COLISSIMO 48H + 50.00
* CHRONOPOST LEGER 24H + 100.00
* CHRONOPOST LOURD 24H + 200.00

TOTAL

CHEQUE
MANDAT

Signature
des parents:

LYNX

ROUGE, IMPAIR ET MANQUE!... DOMMAGE!

CASINO



Avec Atari, on ne peut pas dire que l'on s'attend toujours à la même chose. En effet, on n'hésite pas à créer des jeux de tirs, de combats, de golf, et maintenant on se félicite de voir que cette grande firme s'est également employée à nous apporter des jeux de hasard. En oui, Casino est tout simplement un programme qui vous permettra de côtoyer l'enfer du Jeu, avec un grand "J". Il paraît que c'est AHL en personne qui aurait donné des tuyaux aux programmeurs. Il faut dire que lorsqu'il va au CES de Las Vegas, il ne doit pas lorgner que sur les jeux. A chaque fois qu'il revient, il est ruiné et prétend qu'il s'est fait voler dans son hôtel. C'est cela oui. Cela dit, il faut quand même que je vous explique ce que je se passe dans les salles chaudes de Casino. Vous débutez tout simplement avec 1000 dollars en poche, ni plus, ni moins. Le but du jeu est d'effectuer un maximum de bénéfice, en faisant fructifier ces chers et rares dollars. Pour cela, vous pourrez aller jouer à cinq jeux de hasard du style de la roulette, des jackpots, ou encore des jeux de dés. A chaque fois, vous miserez soit sur le bon numéro, soit un bon coup de poker, soit sur le... hasard. Par contre, sur les jeux de cartes, vous avez intérêt à savoir jouer, même s'il est possible d'en comprendre les règles en s'y mettant à fond. Si vous en avez marre de jouer, vous pourrez toujours essayer de discuter avec les autochtones du coin qui n'auront de cesse de vous snober en vous racontant leurs derniers exploits. C'est toujours amusant et ça détend un brin! Si, au contraire, vous êtes ruiné, vous pourrez demander au caissier principal de vous faire crédit. Il vous allongera la somme de 500 dollars, mais seulement à deux reprises. Alors, attention à vos thunes!



C'est assez marrant de voir un jeu de ce genre sur une portable. On n'est pas du tout habitué, mais que voulez-vous, il faut bien un début à tout! Cela dit, je suis sûr qu'il plaira à beaucoup d'entre vous, car il permet de se familiariser avec tous les jeux de hasard, sans dépenser notre vrai blé. C'est toujours ça de gagné! Et puis, surtout, ça permettra aux plus petits de pouvoir miser eux aussi, sur des jeux qu'ils n'ont, d'ordinaire, pas le droit de toucher. Pour ce qui est de l'aspect technique, on peut dire que la réalisation est loin d'être mauvaise, le personnage se déplaçant facilement de table en table, de même lorsque vous effectuez une mise, cela est facile du point de vue jouabilité. Les musiques sont, elles aussi, assez bien adaptées à l'ambiance, sans pour cela être fabuleuses. Au total, je pense qu'il y a là un bon produit qui mérite que l'on s'y intéresse, ne serait-ce que pour le côté original du titre. A suivre...

TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GENRE : CASINO
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 2

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
GLOBAL : 75%



Hydra

AEROGLISSER, C'EST LE PIED!

Tout droit sorti du jeu d'arcade du même nom, Hydra nous propose de voyager sur un drôle d'engin. Mais pas n'importe quel engin. Une sorte d'hybride entre un aéroglisseur qui aurait fait une cure chez Ouglet's, et un vaisseau spatial qui se serait échappé de la Guerre des Etoiles. Toujours est-il qu'il vous faudra, à bord de votre véhicule, effectuer un parcours délimité sur une carte que vous verrez au début du jeu. Justement, tant qu'on y est, je peux vous dire que vous aurez, en tout, trois possibilités pour montrer ce que vous savez faire, et ce, lors de trois étapes différentes. Le niveau Easy se situe sur la côte Ouest des Etats-Unis, le niveau Medium à Cuba, et enfin, le niveau Hard que vous pourrez rencontrer, en Afrique. Chaque fois, une mission précise vous sera donnée. Toujours un objet bien déterminé à accomplir à bon port, comme le "mutant virus" (sic!), un engin nucléaire, ou encore, des fusils laser. Ces missions de la plus haute importance ne vous seront, bien sûr, pas facilitées.

De nombreux engins ennemis (sous-marin, chars, hélicoptères...) tenteront de vous barrer la route. Heureusement, vous bénéficierez des dernières innovations en matière d'armement, telles que lance-flammes, antigravité, bouclier, double-tirs, turbo, et j'en passe, que vous pourrez adjoindre à votre superbe vaisseau et que vous pourrez trouver dans les magasins situés en bas, à gauche.



Avec Hydra, c'est un peu du Stun Runner que l'on retrouve, puisque l'on est grosso modo sur une même machine, c'est-à-dire une monoplace volant à ras du sol ou de l'eau. Ceci dit, c'est la seule chose commune aux deux produits de la Lynx. Car pour l'amusement, ce n'est pas vraiment cela. Certes, il y a beaucoup d'options au niveau des armes et autres phases de bonus, mais cela est loin de nous faire oublier que le jeu est trop vite monotone. En oui, on s'ennuie vraiment trop! Et pourtant, la réalisation est loin d'être mauvaise. Les graphismes, pour une portable, sont largement dans la moyenne; les sons, eux aussi, semblent corrects et la jouabilité est, elle également, de bonne facture. Alors pourquoi m'obstiner à vous dire que je m'ennuie trop? Essayez-le et vous comprendrez...

TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 12
GLOBAL : 70%

SUPER FAMICOM

SUPER ALESTE

TAYAUT ! TAYAUT !
LES EXTRATERRESTRES
CONTRE-ATTAQUENT !

Si je vous dis que les extraterrestres sont une terrible menace pour l'humanité, vous me répondrez que je ne vous apprends rien. Soit. Si je vous avoue qu'il va falloir partir à bord d'un petit vaisseau pouvant utiliser une bonne dizaine d'armes différentes, vous ricanerez basement. Soit. Si enfin, je vous explique qu'il faudra vous battre sur terre, mais aussi dans l'espace au cœur de nébuleuses et de bases spatiales en rotation, vous jetterez, discrètement, un regard par ici, histoire de voir de quoi il s'agit. Soit. Mais si je vous dis que jamais l'action n'aura été aussi rapide sur une Super Famicom et que ces duels spatiaux seront bien des ballets intersidéraux, où, au cœur d'explosions chatoyantes, vous devrez faire un massacre plus horrible que tout ce qu'ont bien pu faire Attila, Alexandre le Grand, Dalida et Richard Cœur de Lion, vous risquez d'avoir la bave aux lèvres, et ça se comprend !

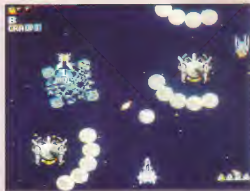


A bord de votre petit vaisseau, vous devrez, pour ne pas changer, récolter divers bonus en armement. Comble de chance, ces bonus sont soigneusement étiquetés, il n'y a donc qu'à lire pour savoir auquel d'entre eux on a à faire! Ces bonus possèdent aussi divers niveaux de puissance. Autant dire qu'il faudra faire attention à ce que l'on ramasse et qu'un Missile 7 est préférable à un laser ! Eh, ouais! Ça sert de faire des études, yeahhhh !



Face au premier boss, à la fin du premier niveau, pas de problème. n'importe quelle arme fera l'affaire. Encore ne faut-il pas oublier de tirer! Le deuxième boss se rencontrera en fin de quatrième niveau, après bien des péripéties. Pour ce second boss, le homing, marqué missiles, sera ce qu'il y aura de mieux. Trois secondes seront suffisantes pour abattre la sphère de métal vous barrant le passage!





Pour comprendre ce qui se passe ici, il faut imaginer cette plate-forme spatiale en perpétuelle rotation et passant du premier plan à l'arrière-plan du jeu, par le biais de zooms complètement fantasmagiques! Je dirais bien que l'on croit rêver, mais les infirmiers sont encore là, alors je me tais! Apprenez seulement que les mouvements de la plate-forme ne nuisent en rien à l'animation du jeu en général. Ça valait le coup d'être précis.



Ces espaces d'oeufs couleur orange vous serviront à accroître la puissance de votre arme. Ne les manquez pas, au bout d'un moment, ça risque de faire très mal! On peut aussi employer le terme blesser, c'est sûr...



Utilisez une mega bombe, cela vous donne approximativement ça... C'est une arme atomique écologique! C'est-à-dire qu'elle tue les gars mais qu'elle ne tond pas la pelouse! Tout ce qui passe à l'écran au moment de l'explosion est tout bonnement exterminé, désintégré, écorché vif, massacré, on me souffle blessé, oui, aussi. Si vous ne comprenez pas l'effet que cela peut avoir, il y a deux solutions: 1° Vous regardez le jeu chez un copain ou un magasin, 2° vous vous passez la tête dans le bol-mixer de votre maman qui risque de vous en vouloir si vous ne nettoyez pas, après, vos cochonneries. En voilà un conseil pratique vraiment utile!





Vous voici au troisième niveau, une étape aussi courte que colorée qui se passe on ne peut plus facilement, en fermant les yeux et en finissant le pop corn de la veille. Relativement au niveau suivant, il fait figure d'antre, ne vous étonnez surtout pas de voir débarquer votre sœur ou votre mère (voire votre chien si ces dames sont absentes) qui vous crieront "bonbons! chocolats! esquiamaux!...

Il ne s'agit là que d'un léger aperçu de ce que vous pourrez obtenir grâce aux multiples bonus qui arriveront ça et là. Vous le voyez, l'étendue est large et il faut savoir exploiter les capacités de chaque arme, selon les situations. De plus, certains ennemis seront plus sensibles à certaines armes qu'à d'autres. Ouvrez l'œil!



Super Aleste est le Shoot'Em Up que l'on attendait sur Super Famicom. Un poil c'est tout. Mais rien de mieux n'est pas tout! Réalisé par l'équipe de programmation de Gunbad sur PC Engine, on retrouve dans Super Aleste tous les ingrédients qui nous avaient tant séduits lorsque ce titre apparut sur la petite console de NEC. Les sprites? Il y en a des milliards à la seconde, qui fusent et traversent l'écran à tout beringue. Les animations? Elles sont superbes, tout simplement superbes. De plus, et c'est exceptionnel pour la Super Famicom, l'action ne ralentit pas d'un pouce. Les graphismes? Puff, m'en jettez plus la page est pleine! Ils sont beaux, très beaux, incroyablement beaux! Des effets spéciaux? Comme s'il en pleuvait. L'écran tourne dans tous les sens et les vilaines ennemis ne savent plus vraiment à quel saint se vouer. Dieu microscopique ou Dieu de l'univers. Les musiques? Elles sont moins impressionnantes que le reste, mais demeurent tout de même d'une excellente qualité. Super Aleste est le seul Shoot'Em Up qui vous affolera sur Super Famicom.

J'm DESTROY



O crainte naturelle du joueur qui voit arriver un shoot them up sur la Super Famicom, anglosse

cruelle des ralentissements en perspective... Eh bien, surprise, pas du tout! C'est un miracle! Alléluia! Bis! Bis! Il faut le dire tout de suite, les ralentissements sont IN-SI-GNI-FIANTS! Malgré un nombre de sprites parfois très important à l'écran, le jeu ne ralentit pas et est toujours aussi rapide et passionnant de bout en bout! Ajoutez à cette bonne nouvelle deux ou trois points assez originaux (comme le coup des planètes qui changent de taille) et une ou deux innovations grandioses comme cette plate-forme dont les mouvements combinent zooms et rotations, et vous obtiendrez un shoot them up qui vient se classer dans le trio de tête des shoot them up sur Super Famicom. Si vous ne devez posséder qu'un seul shoot them up, décidez-vous pour Super Aleste. Vous pourriez, en outre, dresser l'oreille car les musiques qui accompagnent ce massacre stakhanoviste ne sont pas mal du tout (elles manquent un peu de pêche selon moi, mais bon, là c'est franchement une affaire de goût). Ce n'est pas sorcier, au milieu des autres shoot them up testés ce mois-ci, Super Aleste vient en tête et vient même battre un Super CD Rom NEC. Un shoot them up de qualité sur SFC, avouez que ça vaut le détour!

TSR

EDITEUR : TOHO
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE CONTINUE :
ILLIMITES

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 15



95%

VENEZ AU PARADIS DE LA CONSOLE

NINTENDO®

NOUVEAU

PLUS DE 300 JEUX
AMÉRICAINS!!!

VIDEO INVASION

LE N°1
DES ÉCHANGES
SUR
TOUS LES
JEUX

INCROYABLE!!!

DINGUE!!!

LES JEUX U.S.A.
SUR VOTRE
CONSOLE
(N.E.S.)
ET DÉCOUVREZ

NINTENDO®

VIDEO INVASION

☎ 48.07.16.99

LES JEUX
JAPONAIS
ET
AMERICAINS
SUR VOTRE

SUPER NINTENDO

FRANÇAISE
**C'EST
POSSIBLE!!!**

+
**DE 200
NOUVEAUTÉS
AMÉRICAINES**

ÉCHANGEABLES

A 75 Frs

300 JEUX
POUR CETTE
CONSOLE

LE
PLUS
GRAND
CHOIX
DE JEUX
D'IMPORT
SUR
GAME BOY



VITE!
ADHÉREZ
À NOTRE CLUB
D'ÉCHANGES!

VIDEO INVASION

161
RUE AMELOT - 75011 PARIS
☎ 48.07.16.99
Ⓜ REPUBLIQUE

PLACE
RÉPUBLIQUE

BOULEVARD VOLTAIRE

RUE AMELOT

VIDÉO INVASION



SUPER FAMICOM

SUPER CUP SOCCER

**DUELS EN CRAMPONS
POUR UN
BALLON ROND!**



Quand je vous disais qu'il y avait 24 pays au programme, vous vous êtes sûrement demandé, saisi d'une angoisse aussi perceptible que compréhensible, quelles étaient donc ces satanées équipes. Y avait-il la Papouasie-Nouvelle-Guinée en jeu? Pourrait-on rencontrer les joueurs argentins sortis du fond de leur profonde Patagonie? Les USA auront-ils le courage d'aligner une équipe, car même si le ridicule ne tue pas...



Il y en avait assez des simulations de Golf, de baseball et de F1, voici un sport que tout le monde connaît et qui n'est pas le viet vo dao, c'est-à-dire le football. On retrouve une fois de plus l'option match simple ou formule coupe, mais attention, car choisir la coupe, c'est se battre contre 24 équipes différentes! Bien sûr, vous ne jouerez pas contre les 24 équipes, mais dans une première phase de jeu en poule, vous devrez récupérer le maximum de points contre les trois équipes qui vous seront opposées, afin de passer ensuite en phase éliminatoire, jusqu'à l'hypothétique finale. Pour marquer le plus de points, il faut marquer le maximum de buts et en encaisser un minimum, seule différence entre les deux faisant office de classement. Sur le terrain, jouez-vous de l'adversaire en combinant tir court,

tir long, tir aérien, tackle, tête plongeante... autant de techniques à maîtriser et qui feront appel à tous les boutons du pad!



Fin! L'arbitre débute de partie avec, pour vous la balle, alors que pour un jeu en scrolling horizontal vous devez commencer par tirer à droite! Ce jeu est un rebelle, un révolutionnaire! Tous à la Bastille! La partie commencera par un pile ou face (head or tail). Si vous gagnez, vous aurez le choix entre : décidez dans quel sens vous tirerez en première mi-temps (et par conséquent en seconde!) OU prendre le ballon, ce qui laisse l'adversaire choisir la cité de tir. La question que l'on peut se poser est la suivante : peut-on faire confiance à l'ordinateur lorsque l'on joue contre lui, puisque c'est lui qui effectue le tirage? Hum! Hum!



L'éternel choix tactique n'est, lui non plus, pas oublié. Malgré le nombre restreint de formations proposées (quatre c'est peu) on peut faire approximativement tout ce que l'on veut. Peut-être qu'une formation de type plus offensif aurait été la bienvenue, mais on ne va pas refaire le jeu, il y a bien d'autres choses à refaire avant... Comment ça, si la chirurgie esthétique tunte Edith? Ne soyez pas si indiscret s'il vous plaît!



Tantôt courtes, tantôt longues, les touches seront, elles aussi, une occasion d'utiliser efficacement le scanner. Profitez des touches longues pour lancer les contres, c'est le genre de surprise qui plaît beaucoup à l'adversaire! Si, à la suite d'une telle action, il se transforme en Hulk, téléphonez à SOS butte dans l'œil, ou alors à SOS mains coupées au 45549292, le seul problème à ce moment là étant de composer le numéro de téléphone. Avec la langue peut-être?



Autant vous le dire tout de suite, je m'attendais très franchement à mieux de la part de Jaleco, une grande société dans l'édition de jeux en arcade. Super Cup Soccer est très décevant. Dans cette simulation de football, on ne trouve pas grand-chose pour nous faire décoller. Les graphismes sont pauvres et les animations assez ridicules. De plus, Super Cup Soccer souffre d'un très grand mal, le scrolling multi-directionnel va plus lentement que la balle, ce qui est très énervant. Au moment d'un tir adverse par exemple, vous n'avez pas le temps de voir le gardien de but que la balle est déjà dans ses bras ou au fond de la cage, ce qui est très galère. Moins stéréotypé que Hat Trick Hero, Super Cup Soccer est également très peu précis et faire une passe à un joueur démarqué devient une action pratiquement impossible. Sans grande prétention à tous les niveaux, cette réalisation de Jaleco n'est guère à conseiller. Je vous le déconseille donc. Logique!

J/M DESTROY



Proposant le même type de vue (latérale) que Hat Trick Hero, Super Cup Soccer s'en tire tout de même beaucoup-plus-mieux-bien-mieux et obtient même les lauriers du jeu de football sur la Super Famicom, avec, dans un genre légèrement différent, le Super Formation Soccer, premier point important, les possibilités techniques en cours de jeu. Les diverses formes de tirs, les têtes et les tackles offrent une panoplie de coups suffisamment complète, sans être complexe, pour que le jeu soit intéressant. Les règles du sport sont elles aussi reprises d'une façon plus qu'honorable et la présence du hors-jeu est aussi rare que bienvenue. Au niveau du jeu, je n'ai qu'un seul reproche à faire : le gardien ne sort pas de ses buts, tant qu'il n'est pas à l'écran, ce qui crée des situations plutôt stressantes! Pour une fois, il faut noter les performances sèches de ce jeu. Ce n'est pas encore le nec plus ultra, mais le public fait sentir sa présence, il y a une musique entraînante au long du jeu et les bruitages, même s'ils ne sont pas nombreux, suffisent amplement. Contrairement au Super Formation Soccer, ce jeu a aussi l'avantage de présenter des sprites de joueurs humains et non pas un gang de nains et gnômes, et c'est agréable de jouer chez les humains et non plus chez Alice au Pays des Merveilles. Pour finir, il faut bien que cela arrive un jour, un mot sur l'animation qui n'est pas sujette à caution, bien loin de là. Mais alors c'est le Pérou? Non, non, c'est un jeu de football sur la SFC, et en plus il est bon le bougre!

T.S.B.

CARTON ROUGE

Attention, ce jeu est d'une facilité déconcertante en mode championnat du monde. Pour l'exemple, en prenant comme équipe l'Angleterre, il ne m'a suffi que d'une seule partie, pour finir le jeu qui s'est clôt par un retentissant 9-0 contre l'Allemagne. La moyenne des autres matches étant 5-0. Il fallait le savoir.

Pour certains tirs particulièrement beaux, vous serez gratifiés d'un gros plan de l'action. N'allez pas croire que cela signifie que le but soit marqué, puisqu'il faut encore que votre adversaire dirige le gardien. L'inconvénient, c'est que le changement de vue à l'ondance à surprendre le joueur, mais il surprend très rarement l'ordinateur. Conclusion : tant qu'à prendre un pigeon, hop, sorry! un joueur pour faire une partie, ne choisissez pas la console!

EDITEUR : JALECO
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 14

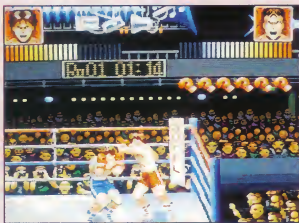
85%

SUPER FAMICOM

WORLD CHAMPION BOXING

TU VEUX MON POING DANS LA TRONCHE ?

Pour changer du sport automobile, du tennis, du foot voici un sport qui plait aux gros biils soucieux de leur force et de leur punch: la boxe! Ce jeu constitue un évènement puisqu'il s'agit de la première simulation de boxe sur Super Famicom. Vous allez enfin pouvoir tester vos talents de puncher sur des boxeurs contrôlés par la machine ou un gentil camarade de classe! Après une présentation classique, vous choisissez le nombre de rounds à jouer et la configuration du paddle. C'est ensuite sur le ring que la partie continue. L'empoignade va bientôt avoir lieu! Le ring, qui est plus grand qu'un écran, scrolle horizontalement selon la position des deux boxeurs. Chaque boxeur possède ses propres caractéristiques comme la vitalité, la vitesse et le punch. Vous pouvez donc choisir votre adversaire à votre convenance; en plus, il y a la photo du mec, alors sachez aussi choisir à la gueule du voyou qui va se trouver face à vous sur le ring! Les coups classiques de la boxe sont présents et respectent la réalité. Vous allez en envoyer plein la tronche des petits camarades!

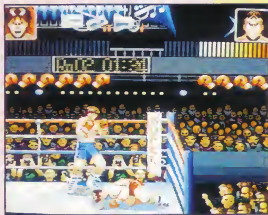


Les joueurs sont superbement dessinés et si l'on prend la peine de bien observer le ring au cours des déplacements des boxeurs, on s'aperçoit que chaque ligne du ring constitue un scrolling différentiel. Cela donne un effet seulement possible sur cette console!

La fameuse règle des 10 à compter quand un adversaire est au sol. C'est l'arbitre qui s'en charge. Ici, le boxeur au sol n'a ni même pas l'air de se relever. Sinon, c'est le KO éliminatoire.



Vous voici au coeur de l'action dans cette vue de profil qui augure de bonnes choses tant les graphismes des personnages sont réussis. En haut de l'écran se trouvent des indications quant aux boxeurs. Il y a la barre de puissance des coups et l'état de leur force physique, sans oublier la tronche des mecs!



Voilà ce qu'on appelle le double effet kiss-cool. L'adversaire, en culotte rouge, est on train littéralement de massacrer son adversaire en culotte bleue. Un coup bien placé et l'autre voit trente-six chandelles.



La clef du spectacle à chaque changement de round lorsqu'une superbe créature fulmineusement vêtue parade sur le ring en brandissant le numéro du prochain round. Avouez que ça

vaut le coup d'œil! Les graphistes ont même quelque peu exagéré les formes, surtout au vu du profil, vous ne trouvez pas ?



EDITEUR : SOFEL
GENRE : BOXE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON



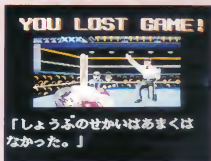
Pour une fois que j'ai l'occasion de casser, de détruire, de spoiler, d'annuler un soft, croyez-moi, je ne vais pas me gêner! Voilà, World Champion est nul. Imaginez que sur le Joypad, hormis les directions, seuls deux boutons sont utilisables et encore, un seul pour frapper (l'autre ne sert qu'à s'accrocher à l'adversaire), c'est nul. Un seul bouton pour frapper! Comment peut-on choisir entre les uppercuts, les directs et les crochets? C'est simple, on ne choisit pas, c'est la console qui détermine le coup que vous allez donner. C'est nul. Côté son, c'est un peu moins nul mais World Champion Boxing reste médiocre. En ce qui concerne l'animation et les graphismes, ne paniquez pas, WCB reste fidèle à son image, c'est-à-dire nul. L'un des très rares jeux vraiment nuls sur Super Famicom.

J'm DESTROY

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
SON : 08
MANIABILITE : 10

Une technique connue de tous les boxeurs amateurs et surtout pros est le blocage. Vous avez sans doute déjà remarqué ce genre de manœuvre illégale et sanctionnée par l'arbitre quand un des boxeurs s'accroche au premier. Deux raisons à cela: la première est que celui qui s'accroche tente de temporiser, de calmer le jeu pour gagner quelques minutes qui lui feront reprendre ses forces; la deuxième est qu'il veut assommer, en deux, de petits coups de poings foudroyants. Tout un programme.

L'écran maudit qu'il ne faut pas découvrir!



Quelle déception! Pour un premier jeu de boxe sur Famicom, on se retrouve avec une merde

qui ne se tient que grâce à ses graphismes. La présentation, les écrans, les nanas qui apparaissent, les graphismes des personnages, autant de côtés positifs qui auraient pu mener à un jeu génial. Le problème réside dans la maniabilité et la jouabilité qui sont toutes les deux nulles. Le nombre de coups différents est illuciputien alors que cela reste une des choses les plus importantes de ce genre de jeu. Les mouvements des boxeurs sont tellement lents et votre personnage répond si peu rapidement que l'on s'en prend plein la tronche pour pas un rond, c'est nul. On a, en fait, que peu de contrôle sur le jeu. Ce n'est plus une simulation de boxe mais une démo de boxeurs, super bien dessinés à l'écran, avec de superbes scrollings différentiels du ring. Allez, on passe au suivant en attendant beaucoup mieux. Les erreurs de jeunesse, ça arrive.

OLIVIER

49%

ARKADOID

MEGA DRIVE

- Alimentation secteur 150 F
- Wonder Mega 4 990 F
- Doraiki Duck 345 F
- CD Heavy n'ova 390 F
- Desert strike 449 F
- Street of rage 395 F
- Turbo out run 449 F
- Exile (Jap) 419 F
- Sonic 395 F
- David Robinson's 449 F
- Sports Talk Baseball 449 F
- Test Drive II 449 F
- Atomic Runner 449 F
- Splitter house II 449 F
- CD Sol Fece 390 F
- Exile (US) 449 F
- Arch Rival 449 F
- James Pond II 449 F
- CD Funky horrorband 390 F
- Two crude duds 449 F
- Kid Cameleon 449 F
- Bad O Men 449 F
- CD Ernest's heavens 390 F
- Bulls Vs Lakers 449 F
- Fantasia 299 F
- F1 Hero (2 players) 395 F
- The Simpsons 449 F
- Krusty's fun house 449 F
- Grand slam tennis 449 F
- Thunder pro wrestling 449 F
- CD Pit Fighter II 449 F
- CADASH 395 F

NEO GEO

- Console NEO GEO + alimentation + joystick 2 450 F
- Fatal Fury 1 090 F
- Eight Man 1 090 F
- Mutation Nation 1 090 F
- Rikuo Army 990 F
- Sengoku 990 F
- Alpha Mission II 990 F
- Raguy 890 F
- Trash Rally 1 090 F
- Riding hero 890 F
- Cyber Lip 890 F
- Soccer Brawl 1 090 F
- Ninja Commando 1 090 F

OUVERTURE A BESANCON
LE 20.06.92
7 Avenue du Parc
25000 BESANCON
Tél 81 51 74 73

GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastergear 199 F
- Out Run 245 F
- Wonderboy 215 F
- Mimicry G.P. 215 F
- Magical Guy 250 F
- Ninja Gaiden 250 F
- Donkai 250 F
- Buster Ball 250 F
- Spinterman 250 F
- Paperboy 250 F
- Out Run Europe 250 F
- Shinku 245 F
- Mickey Mouse 250 F
- Alleyway 250 F
- GG Alerte 250 F
- Sonic 250 F
- Alien Syndrome 250 F
- Monster World III 250 F
- The Simpsons 250 F
- Olympic Gold 250 F
- Terminator 250 F

GAME BOY

- Console GB + Tetris 590 F
- Battletoads 245 F
- Castlevania II 245 F
- Attack of the Killer tomatoes 245 F
- Crazy car 245 F
- Elevator Action 245 F
- Truck Meet 245 F
- Mickey's dangerous chase 245 F
- Fire bird 245 F
- Trower of drugs 245 F
- Goeman fight 245 F
- Mickey II 245 F
- Megaman Fun II 245 F
- Hang on 245 F
- Terminator 2 245 F
- Robocop 2 245 F
- Mario Quest 245 F
- Sagwa 245 F
- Tortue Ninja 2 245 F
- The Simpsons 245 F

ARKADOID

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

SUPER FAMICOM

• Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
• Final Fight	499 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
• Soulblader	590 F	• Joe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n'ghost	499 F
• Castlevania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
• F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
• Raima 1.2	590 F	• Shanghai	590 F	• Battle Blaze	590 F
• Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
• Krusty's lun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette video Special Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cochez le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

- ☐ ARKADOID 8 rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
☐ ARKADOID 12 rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77
☐ ARKADOID 7 Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: _____ PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____ Qté _____ Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

RELEMENT:

☐ CHEQUE
☐ CARTE BANCAIRE
SIGNATURE

☐ MANDAT

N° _____ Date d'expiration: ____/____/____

☐ CONTRE REMBOURSEMENT

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

SUPER FAMICOM

武者 MUSYA 者

L'ITINÉRAIRE
D'UN GUERRIER
SOLAIRE !

Dans un univers inquiétant, au milieu d'une forteresse maléfique endormie dans une démoniaque pénombre depuis des millénaires, avance un homme, seul, armé de sa seule lance qu'il manie avec une inhumaine dextérité. Il sait, au fond de lui, qu'il doit s'approprier pour le grand combat, celui qui le verra affronter son ennemi de toujours, celui qui attend depuis si longtemps... un bruit à sa gauche, déjà les hordes monstrueuses déferlent sur lui avec une rage animale et brutale. Le temps d'esquisser un mouvement de pied et le voilà faisant un massacre au rythme des moulins de sa lance, maniée d'une main experte, impitoyable. La lutte finie, le silence, lourd, est retombé. Les palpitations de l'agonie sont ignorées; le guerrier, impassible, reprend sa route vers une destination qu'il ignore encore".

Extrait de Musya, le grand roman de l'année à emmener sur les plages !

Voici le second boss de toute cette affaire, un caillou... Peut-être s'agit-il en fait d'une subtile application au laçon de la loi de la gravité de monsieur Newton? En effet, le seul danger est que cette pierre vous tombe sur la tête. Elle use bien sûr de magie, comme toutes les pierres de ce monde, mais ce n'est que pour faire apparaître des clones que l'on détruit en un coup de lance à pot !



Coup aussi destructeur que spectaculaire, le moulinet de lance vous sortira de bien des embrouilles. Selon les bonus de puissance que vous récolterez, les effets produits par la lance varieront. C'est ainsi que, très vite, vous tirerez avec! De quoi rester à distance des ennemis et passer sa route tranquillement.



Voilà un castor combattant! Remarquez qu'après les Tortues Ninja, on pourrait aussi avoir les Limacs Samouraï ou les Crevettes Bushi! Alors pourquoi pas un castor combattant? Lanceur de pierres et cracheur de flammes, ce bougre ne devrait pas être un problème si vous savez garder vos distances. Sinon... Un guerrier rôti, un!

Combat, saut, combat, saut, combat, saut, combat, saut, combat, saut... vous ne dormez pas encore! Quel courage! Peut-être admiriez-vous les sprites de ces monstres? Vous avez raison, car même s'ils sont hideux sur la présente photo, ils deviennent beaucoup plus sympas à partir du troisième niveau. En attendant, il faut faire avec!



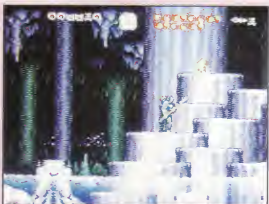
Saut, combat, saut, combat, saut, combat... toujours do-beur? Là, j'allais vous dire que Musya, c'est aussi un jeu de plates-formes. Les chemins pour arriver à ses fins sont multiples et c'est en sautant de passerelle en passerelle que vous atteindrez les lieux les plus intéressants.



Dans la série, je manque d'imagination mais ce n'est pas grave, je fais un jeu quand même, Musya remplit parfaitement son rôle. Ce jeu de plates-formes à scrolling multi-directionnel vous transporte dans un univers lugubre, graphiquement très beau. Les décors sont sombres mais les diverses intensités de lumière utilisées par les programmeurs leur permettent d'être parmi les meilleurs sur cette console. A part ce facteur, non négligeable il est vrai, le jeu n'est ni extraordinaire, ni lamentable, il se tient juste dans une bonne limite. A la fin de chaque niveau, les adversaires coriaces que vous aurez l'occasion de rencontrer ne vous transcenderont pas vraiment car ils ne font preuve ni d'une beauté ni d'une imagination fertile. Si l'on n'a pas trop le temps de s'ennuyer dans Musya, on n'a pas non plus celui de tomber en syncope, l'action n'étant pas aussi motivante qu'on le désirerait. Pour ma part, je continuerai à jouer à Super Shouls And Ghosts ou à Castlevania IV qui restent, à mon sens, les meilleurs jeux dans cette catégorie. J'm DESTROY



Faites gaffe! Ne glissez pas! Ça ne serait pas une idée très lumineuse. Un peu partout, il y des pièges. Des pièges, mais aussi des gouffres qui parfois n'ont pas mais qui peuvent être des pièges! Simple! En d'autres termes, les ombrières sont suffisamment variées pour que vous tombiez dans la panneau une fois sur deux. De quoi se mettre de bonne humeur!



Répartis sur tous les niveaux dans des endroits parfois particulièrement vicieux, les bonus seront en général des points de vie en plus. Il n'y a certes pas que cela, mais ces bonus là composeront votre quotidien alors que pour avoir les autres, il faudra faire un petit effort, et l'on n'a pas toujours envie de faire un petit effort, alors... autant apprendre tout de suite à s'en passer! Drôle de philosophie!

EDITEUR : **DATAM POLYSTAR**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **11**
MANIABILITE : **12**
SON : **13**

65%



Il y avait longtemps que l'on ne nous avait pas sorti un jeu de plates-formes-baston sur la Super

Famicon. On avait eu de la baston et des plates-formes, mais pas des deux. Mais ce n'est pas parce que l'on a attendu que l'on est royalement servi. Il faut accorder que ce jeu possède des graphismes qui tiennent la route. C'est vrai, ils ne sont pas mal, autant pour les sprites que pour les décors. Voilà, c'est fini, j'ai dit tout le bien que je pensais de ce jeu, passons maintenant à l'autre aspect, ses défauts. Tout d'abord, il y a un problème au niveau de l'animation. Le sprite principal est animé d'une façon frisant l'horrible et le vomitif et l'on échappe aux ralentissements même lorsqu'il n'y a trois fois rien à l'écran et ça, il fallait le faire! Si, si chapeau! Vous vous doutez qu'en conséquence, la maniabilité n'est pas une référence. Rien de nul, mais rien de bien terrible non plus. Restent les musiques qui n'ont aucune saveur, même si elles sont d'un ton nouveau, très oriental. On obtient au total un jeu médiocre et sans envergure, ne convenant pas aux enfants de moins de cent-vingt ans.

TSR

LES NOUVEAUTES D'ABORD
5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA
qui vous sera donnée **GRATUITEMENT** avec votre prochain achat*
* Seul console

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été!

SUPER FAMICOM

SUPER SHANGHAI

CONFUCIUS DIT : " LE MAHJONGG, QUEL DÉLIRE ORIENTAL ! "



Dans le style devinette à deux francs que même le lapin d'Alice au Pays des Merveilles trouverait débile, si je vous demandais ce qu'est Shanghai, vous seriez sûrement bien embêté. Oui, oui, c'est une ville, non pas du profond Cameroun, mais bel et bien de Chine. J'en connais qui viennent déjà d'apprendre quelque chose. Mais ce n'est pas tout! Shanghai, c'est aussi une adaptation du célèbre jeu du Mahjongg, ce qui, j'en suis intimement persuadé, vous met déjà plus sur la voie. Le Mahjongg n'est pas un plat au curie ni le nom chinois d'une streep-teaseuse de cabaret mais le doux sobriquet d'un jeu de patience aussi subtil que coloré.

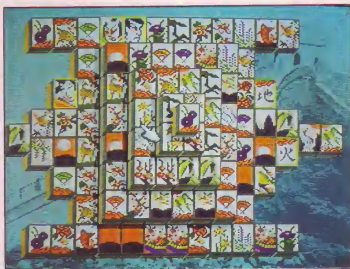
Oh! Surprise! Preuve est faite que l'on ne cesse jamais d'apprendre! Vous voici face à une pyramide de dominos, savamment empilés les uns sur les autres. Sur ces dominos, il y a un dessin ou un symbole bien spécifique. Le but du jeu, car il y en a un, n'est pas de regarder tout ça stupidement en se demandant comment ça bouge, mais de retirer ces dominos, par paire portant un signe distinctif identique. Attention, vous ne pouvez pas retirer n'importe quels dominos, car seuls, ceux placés sur l'extérieur, c'est-à-dire, grosso modo, n'étant en contact qu'avec un seul autre domino, peuvent être bougés. En fin de compte, il ne doit rester sur le tapis aucun domino, ce qui vous permettra d'admirer la splendide image digitalisée qui sert de toile de fond à ce bric-à-brac de dominos!



Shanghai, c'est aussi l'amour des cartes à jouer! Ce n'est pas évident de faire facilement le rapprochement entre les pièces, mais c'est le seul moyen de faire croire à votre grand-mère qu'elle va jouer au bridge contre... C'est comme ça, il faut ce qu'il faut!



Voici l'un des divers types de dominos proposés. Admettez qu'il s'agit là de motifs musclés. Tout ça pour vous rappeler que les neurones peuvent aussi faire de l'exercice de temps en temps. Fast-il en conclure que la musculation est sport de crétins? Ou alors, est-ce plutôt que le crétinisme est une variante de la musculation? Hum, sacrée question!



Les amis de la nature seront heureux de voir qu'ils n'ont pas été oubliés dans ce jeu. C'est cool. Il y a des fleurs partout, c'est vraiment cool! Et il y a le soleil, qui parfois est représenté dans son couchant... C'est beau le soleil... oh! cool! Une ambiance Woodstock pour un jeu qu'il n'est pas recommandé de fumer. Je vous aurai prévenu...



Cette fois, il s'agit des véritables motifs du Mahjongg, les vrais d'origines, les vrais de Chine! Si ça vous annoie de les regarder seul, vous pourrez toujours jouer à deux. Là, il faudra jouer contre la montre, puisque la victoire sur l'autre sera fonction du temps que vous mettrez à mettre deux par deux les diverses figures.



Cette photo n'a rien à voir avec le jeu en lui-même, mais je m'assurais que vous suiviez un peu. Extrait de l'intro, ce dragon symbolise en fait toute la sagesse du jeu. Il y a même un mode de jeu intitulé

les Yeux du Dragons, qui change radicalement du simple Mahjongg mais qui est quinze fois plus difficile à comprendre et cinq fois moins amusant à jouer. Si vraiment vous êtes tenté par les Yeux du Dragon, lisez plutôt le livre que lui a consacré Stephen King, ce sera beaucoup, mais vraiment beaucoup, plus facile à comprendre.



Nous, on aime beaucoup les animaux, les cygnes, les moutons, les chats, Jean-Marie Le Pen, les serpents... bref, tout ce qui est bête et pas méchant. Si vous aussi vous avez le cœur d'une B.B. choisissez cette forme de dominos-ci, au moins, on est toujours sûr d'avoir à faire à plus bête que soi!



J'avoue ne pas avoir eu beaucoup d'attirance pour ce genre de dominos avant de tomber sur celui-ci, et je dois dire que j'ai alors complètement révisé mon jugement. Il se trouve, en fait, que ce soit moi plai pour tout ce qu'il nous réserve. Les musiques, toutes sur le thème du Japon Médieval (Ah bon?) vous bercent de leur douceur tamisée et font en sorte de ne pas vous gêner, outre mesure, dans votre concentration ultime. Vous en aurez besoin, car sur tous les différents "tableaux" qui vous proposent en réalité des dominos aux motifs différents, il vous faudra faire preuve d'une très bonne vista pour repérer les dessins semblables. Dans ces graphiques, vous retrouverez un peu tout et n'importe quoi, des légumes jusqu'au code de la route japonaise, en passant par des dessins de nature typiquement japo. Il y en a un beau paquet comme ça, et même si, à l'aide de la manette, la maniabilité peut paraître laborieuse (vivement la souris SFC!), vous passerez certainement de bons moments.

TRAZOM



Le Mahjongg est un jeu très amusant, enfin... assez amusant, au plutôt amusant tout court... bref, c'est un jeu sympa à petites doses lorsque l'on n'est pas un passionné. Il faut le savoir, dans le monde il y a deux sortes de gens, ceux qui ne vivent que pour le Mahjongg et ceux qui évitent ces jeux et les jettent par la fenêtre. A vous donc de juger de l'intérêt d'un tel jeu sur la Super Famicom. Entre nous, dépenser plus de cinq cents francs pour un jeu de ce genre, je ne dirai pas que c'est purement et simplement une arnaque, mais c'est tout de même un beau gâchis. Techniquement parlant, il n'y a pas de quoi s'extasier devant le programme. Quelques musiques sympas, des graphismes sobres qui s'imposaient d'eux-mêmes et une maniabilité honnête, même si, pour un jeu de Mahjongg, la souris semble tout indiquée. Il reste néanmoins beaucoup d'options bien plaisantes qui ne pourront qu'enthousiasmer les fans et laisseront les autres dans la plus totale des perplexités. A réserver aux connaisseurs, sans aucun doute.

TSR

EDITEUR : HOT B
GENRE : MAHJONGG
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 10
ANIMATION : NON
SIGNIFICATIF
SON : 14
MANIABILITÉ : 11

63%

SPECIAL VACANCES
Des prix déments pour
des hits déments dans
tous les magasins
Micromania !!

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

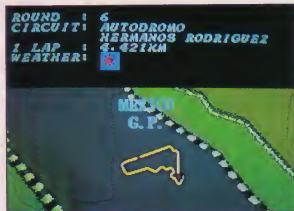
Un espace 100%
consoles ouvert
pendant tout l'été !

SUPER FAMICOM

F-1 GRAND PRIX



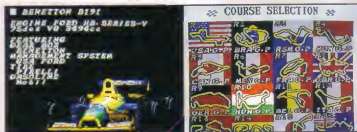
**LE VRAI MONDE DE
LA FORMULE 1,
DANS VOTRE SALON**



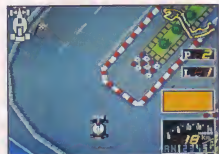
Avant que la course proprement dite ne commence, faites un rapide survol de la piste afin de reconnaître les endroits les plus délicats. Il est parfois bien nécessaire de la faire, surtout sur des circuits, tels que Monaco, qui présentent mille et un piège plus vicieux et pervers les uns que les autres, comme cette bifurcation alors que seul l'un des deux chemins mène quelque part! Ah! Drôle de jeu!



Entre les pneus, la boîte de vitesses (des vitesses qui se passent grâce aux boutons right et left du pad), le volant... il ne manque presque rien, hormis la photo porte bonheur (Rox ou Germaine?) qui se place sur la mini pare-brise. Pour une fois, les divers paramètres se ressentent véritablement au niveau de la course. Essayez donc de prendre des pneus quick (qui ne font aucunement concurrence aux pneus Mac Do) à la place de pneus rain sous une pluie battante! Vous risquez de rigoler!



Cette fois, ça ne rigole pas! Vous avez à faire aux vraies écuries et aux vrais pilotes de l'univers de la F1, vous savez, ces scarabées métalliques qui roulent à grande vitesse? On retrouve aussi, avec un indicible plaisir, tous les circuits du championnat du monde, un championnat auquel vous pourrez, bien entendu, participer. Pour commencer, il faudra juste choisir son équipe. Tous ceux qui prendront Mac Laren seront décriés tricheurs, j'ai dit! Pourtant, ce n'est pas parce qu'ils auront la meilleure voiture qu'ils gagneront! La course se gagne aussi dans les choix techniques! Suspensions, ailerons, types de pneus... à vous de décider du matériel en fonction du temps et de la forme du circuit! Inutile de vous le dire, il vaut mieux s'y connaître un minimum! Après, tout ne sera qu'affaire de pilotage et la partie sera dure, vous pouvez me croire!



Vaici, sans aucun doute, mais alors là, même pas l'ombre, le circuit le plus dur du monde, de l'univers, de la terre! Monaco! Comme la piste est vue du dessus, vous n'aurez pas droit au fameux tunnel, ou du moins, celui-ci ne sera représenté que par une zone de route plus sombre. C'est l'intention qui compte!

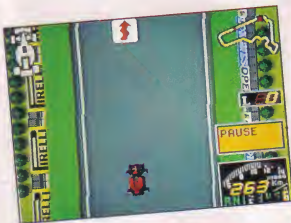


Oh! que c'est beau un départ de F1, ces accrochages entre véhicules qui s'iment, ces dérapages incontrôlés

qui vous font perdre dès la première seconde alors qu'il restait encore 71 tours à faire, tout ça bruit et... tous ces ralentissements! Trop de sprites présents simultanément à l'écran, la SFC ne le supporte pas. Chacun son truc, moi le lait à la fraise et l'intégrale de Rabelais! Pour éviter que cela ne dure, soit vous démarrez en trombe abandonnant derrière vous les autres concurrents, soit vous vous faites larguer! Mine de rien, la seconde solution risque de se répéter le plus souvent!



Un bon point pour ce jeu qui présente des séances d'essais complètes. A vous de décider du nombre de tours que vous effectuerez. Méfiez-vous des accidents qui, comme d'habitude, surviennent quand on les attend le moins, et ce n'est pas James Dean, Coluche et Sacha Distel qui diront le contraire!



Comme toujours dans ces courses vues du dessus, mais aussi dans les autres, les virages vous seront indiqués à votre approche. Méfiez-vous tout de même, l'effet de vitesse est si réaliste qu'il faudra souvent freiner à mort pour ne pas se prendre le mur d'un face!



C'est aussi dans les stands que se jouera la victoire. A vous de décider, par le biais d'instructions intégrées dans le VO, c'est-à-dire, non pas l'armement mais bien le japonais, quels seront les changements à effectuer. Une fois encore, un mauvais choix peut s'avérer catastrophique, mais la F1, c'est comme le mariage, une fois que c'est fait, c'est fait...



Pour de la F1, c'est de la bonne F1, soyez en certain! Ce F1 Grand Prix bat à lui seul F1 Exhaust Heat, Cyber Formula et le misérable F1 Battle GP. Son atout majeur, une foule de détails qui le rapproche du monde véritable de la F1, et les fans sauront apprécier cet effort à sa juste valeur. Les contours des pistes semblent plutôt bien repris, écuries et pilotes portent les véritables noms (très souvent inscrits en japonais hélas, ce qui ne simplifie pas les choses!) et techniquement, les programmeurs ont fait preuve d'un pointillisme maniaque. Un exemple, votre voiture possède la marche arrière, comme sur les véritables F1 où l'utiliser revient à être disqualifié. Les bords des pistes sont agréablement travaillés sans aucune fioriture, l'un des points faibles de F1 Exhaust Heat est, ici, comblé. Hormis sur la grille de départ, l'animation ne souffre pas de trop de défauts, elle est même plutôt bonne. Les graphismes font preuve d'un minimum de recherche et pour une fois, on ne va pas faire la fine bouche! Reste la bande sonore qui ne vole pas bien haut, mais c'est une course de voitures, pas un simulateur de vol et les autres qualités de ce jeu suffisent amplement à le qualifier de bon!

T.S.R.



Sur Super Famicom, les courses de voitures poussent comme des champignons sous les arbres. Pourtant, F1 Grand Prix et F1 Exhaust Heat sont les deux seules simulations qui utilisent les possibilités du mode 7 de cette machine. Si le second se déroulait entièrement en trois dimensions à la F-Zero, le premier, F1 Grand Prix se déroule à la manière de F1 Circus. C'est-à-dire que l'action et toutes les courses sont vues du haut, comme d'un hélicoptère et que les différents parcours s'ouvrent à vos yeux par un scrolling multi-directionnel. Tiens, puisque nous parlons du scrolling, parlons-en justement. Toute l'originalité de ce titre réside en effet dans la faculté de la SFC à pouvoir tourner l'écran dans tous les sens, sans rien ralentir. En fonction du virage abordé, l'écran tournera sur lui-même. Cette nouvelle possibilité donne un peu plus d'ampleur au jeu et lui permet également de sortir des sentiers battus. En plus de cet effet de rotation, tous les paramètres et tous les ingrédients que l'on retrouve dans ce genre de titre sont présents. On peut, par exemple, s'arrêter au stand, réparer sa voiture, tomber en panne, faire des tours de qualifications, participer aux seize circuits du championnat du monde... Bref, avec F1 Grand Prix, on a la totale. Un reproche cependant, la maniabilité n'est pas toujours à la hauteur. Un défaut qui se tasse avec le temps et avec l'habitude, mais bon, il faut du temps!

Fm DESTROY

EDITEUR : VIDEO SYSTEM
GENRE : COURSES F1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 4 SAUVEGARDES
TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 16
SON : 11

83%

SUPER FAMICOM

Un royaume tout droit tiré des meilleurs romans d'heroic-fantasy va être le théâtre de l'action, et va vous permettre de participer à l'un des plus grands challenges, celui qui vous fera devenir le maître des Blademasters. C'est au royaume de Virg que débute la terrible histoire de Battle Blaze.

Le pouvoir royal, mené d'une main de maître par Razzle, a divisé son royaume en cinq parties: trois à dominance humaine et deux à dominance sous-humaine.

Tout ce petit monde vit des jours paisibles dans une parfaite harmonie, même si de petites querelles inter-ethniques (Harlem Désir n'existait pas à cette époque!), émaillent le calme de Virg. Pour éviter que tout cela dégénère, des hommes dont la puissance spirituelle n'avait d'égale que leur puissance guerrière furent mis en place pour gouverner les cinq régions de Virg.

On avait ainsi cinq Virgules! On les appelait les Blademasters, les maîtres de la lame (en toute simplicité). Tout rentra dans l'ordre, ce qui prouve que la démocratie a toujours besoin de quelques malabars pour calmer les plus emmerdants! Bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes!

C'est plutôt chez les voisins que le bât blesse ces temps-ci! Je ne parle pas des voisins de palier mais des voisins du monde parallèle à Virg, celui que l'on appelle The Eternal Darkness.

Glifmoth, le Roi chaotique de ce monde voué au culte du mal sous toutes ses formes, est follement jaloux de Razzle le bienheureux! Il décide d'envoyer cinq de ces meilleurs éléments au royaume de Virg, d'une manière assez originale ma foi, puisqu'il leur a permis de prendre possession des corps des cinq Blademasters!

Evidemment, personne n'est au courant, et l'on se pose de sérieuses questions lorsque le royaume de Virg tombe dans une déchéance et une dégradation sans précédent. Seul un Blademaster ne peut se plier à cette profanation et refuse de marcher dans la combine de Glifmoth. Il s'agit d'un humain, le blond et athlétique Faud!

Vous savez maintenant ce qui lui reste à faire? Il va devoir

ATTENTION,

ÇA COUPE!



Chacun possède ses coups préférés et c'est ici Shazzer qui inflige au héros une bonne petite bouffée d'électricité pure. C'est douloureux sur le coup mais excellent pour la circulation sanguine! La Lune, elle, est témoin de ce cruel combat comme elle le sera de nombreux autres, elle reste fataliste!

affronter les quatre autres Blademasters possédés, les vaincre pour en faire sortir le mal. Les épreuves se déroulent en combats singuliers de deux manches gagnantes à grands coups d'armes blanches! Attention, ça coupe!

THE HERO: LA PREMIERE PARTIE DU JEU

Vous pouvez choisir de rencontrer les quatre Blademasters chacun leur tour dans leurs contrées d'origine grâce au premier mode The Hero. Le jeu se joue alors à un seul joueur.



La carte du royaume de Virg vous propose de choisir un des quatre Blademasters qui vous rencontrera un combat singulier de deux manches gagnantes.



Contre l'Ork endurcie et super habile vous rencontrerez des son village de Groumire. Les peuples ne paraissent pas être effrayés par ce combat de titans, elles ont bien raison!



On retrouve Gustel et sa chaîne de vété amant! Vous révélez votre état de santé sur la barre d'expérience placée au bout de l'écran. Le vert dénotera jeune peu rouge, ce qui sera extrêmement mauvais signe pour vous. Vous pouvez perdre la première manche mais vous devez d'abord gagner les deux suivantes si vous voulez venir à bout de Gustel!

Vous remarquez la beauté des graphismes des personnages. Les contours sont fins et les sprites détaillés pour une grande taille. Chaque mouvement est superbement décomposé et le réalisme est ainsi parfaitement rendu. C'est un plaisir de combattre des Blademasters aussi superbes que Werlock par exemple. Son armure est aussi somptueuse que ces coups d'épée sont dévastateurs.



En attendant Street Fighter II, on a un peu l'impression que certaines compagnies s'emprennent

de sortir leurs jeux de baston avant, histoire de faire quelques ventes avant que le marché ne soit complètement saturé par Capcom (l'éditeur de Street Fighter II). Battle Blaze fait partie de ces titres. Pouvaient se jouer seul ou à deux, Battle Blaze est d'un classicisme abrutissant. Il n'y a rien dans ce jeu de combat pour soulever l'enthousiasme. Certes, les graphismes des personnages, des combattants sont assez fins et les dégradés utilisés parfaitement adéquats, mais cela ne suffit pas pour faire un jeu. Tout ce qu'il faut faire ici, c'est donner des coups d'épée sur l'adversaire qui est en face. C'est profondément ennuyeux, d'autant que le nombre des attaques que l'on peut effectuer est assez pauvre. Correctement animé, Battle Blaze pêche surtout au niveau de la maniabilité du guerrier. Bien souvent, on a l'impression que les coups qu'il effectue ont été commandés deux ans à l'avance, ce qui est profondément galère. Un jeu moyen qui ne me fait pas vraiment sourire, enfin pas plus que le Smiley.

J'm DESTROY



Voilà l'écran qui vous permettra de sélectionner votre combattant parmi les quatre Blademasters humains (un quatrièmement a été rajouté pour le jeu à deux joueurs) et les deux sous-humains. À gauche se trouvent les deux héros Fend et Rangle qui mènent l'épée courte avec déstribé. À droite, la beauté du Filia la blonde contrastée avec la vulgarité de Gustaff l'ork immonde l'idem pour Shazzer le lézard et Werlock le chevalier élitiste!



Voilà réunis le sublime Filia et ce gros crétin de Gustaff! Appréhendez la teneur de l'ennemi avec des coups (son arme mortelle). L'arme préférée du gros Ork est une Morning Star, sorte de masse d'arme.



Et nous voilà repartis pour un nouveau jeu de baston sur Famicom! Ce style de jeu semble devenir une véritable mode, toutes consoles confondues. Il est certain que les joueurs appréciant se letter sur écran sont de plus en plus nombreux, signe des temps! Sur Famicom, ces joueurs ne sont pas déçus puisqu'en attendant toujours la sortie de Street Fighter II, ils vont pouvoir se dépayser un peu en changeant d'univers mais en continuant en s'en envoyant plein dans les genévies! Le propos est donc toujours le même avec des armes franchement cette fois. Je vous prévient d'entrée: ce jeu n'apporte rien de nouveau! Par contre, il est très bien réalisé quand aux graphismes des personnages (sublimes de finesse et de couleurs) et à leur animation. On s'y croirait tant les mouvements sont réalistes. Par contre, le nombre de coups reste limité. Ce jeu ne pave pas de mine au début, mais quand on prend le temps de s'y plonger, on s'y attache grâce à l'atmosphère dégagée et aux challenges proposés. Un bon jeu, mais pas un hit.

OLIVIER

THE BATTLE: LE JEU À DEUX, C'EST MIEUX!

Si vous ne jouez pas à la première partie du jeu (qui constitue le scénario), vous pouvez tenter des combats en choisissant n'importe quel Blademaster. Le jeu à deux est aussi possible, ce qui explique la présence de deux héros humains au plus des quatre habituels Blademasters (cf le cliché de sélection des combattants).



Les humains entre eux! Ça se passe toujours à coups d'épée! Si Fend, le héros de l'histoire, se laisse de se battre contre Werlock le chevalier et se Hall Blade (lame de l'enfer). Il pourra toujours se mesurer à son égal, Rangle. Grâce à cela, vous pourrez vous rencontrer en mode deux joueurs en toute dignité car les deux guerriers possèdent les mêmes armes et caractéristiques.

EDITEUR : **SAMMY**
GENRE : **BEAT-THÉM-UP**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : **17**
ANIMATION : **18**
MANIABILITÉ : **17**
SON : **18**

76%



Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient été testés dans joystick et joypad lors de leur sortie en import.

TURRICAN

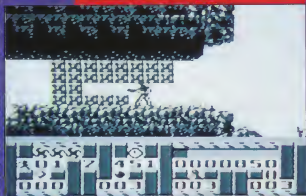
MORGUL, TU VAS MOURIR!



L'arme de la mort: le foudr-eclair à haute énergie qui apparaît quand vous laissez votre doigt pressé sur le bouton B. Il s'agit d'un laser illimité qui traverse l'écran et bousille tout ce qui passe à sa portée. Il est possible au Turrican de le faire tourner sur lui-même grâce aux tirsours.

Morgul complètement dingue! Tout le monde tenta de fuir rapidos Alterra, et les quelques survivants décriront une terrible réalité: Morgul avait transformé la colonie en enfer bio-technologique! Depuis des millénaires, Morgul continuait à régner en maître sur Alterra et les humains n'ont jamais réussi à reprendre le contrôle. Aujourd'hui, le sauveur de colonies interplanétaires est là, puisque c'est vous! Hybride mi-végétal, mi-humain, mi-robot (mathématiquement léger comme raisonnement!), le Turrican est l'arme absolue pour lutter contre Morgul.

Les galeries profondes du monde d'Alterra mèneront le Turrican à des salles bourrées de bonus d'armement. Ces derniers sont très nombreux dans le jeu.



Attention aux chutes de pierres et utilisez votre foudr-eclair.

On est en droit de penser que dans quelques millénaires, les Terriens auront compris que l'on peut aller habiter ailleurs, et surtout, se seront donné les moyens de le faire. L'histoire de Turrican commence à une époque où, justement, les colonies terriennes sont nombreuses dans le cosmos. Alterra est une ancienne colonie située dans une galaxie voisine de la nôtre et maintenant abandonnée. A l'époque, elle était constituée de quatre écosystèmes reliés entre eux dans un vaste réseau de production bio-technologique. Le réseau était contrôlé par un ordinateur géant appelé Morgul. Les premiers colons rendirent Alterra habitable grâce au système Morgul. Malheureusement, un cataclysme rendit



Turrican est un formidable jeu d'action qui tue! Les autres versions consoles étaient déjà géniales et l'on pouvait appréhender quelque peu la conversion sur Game Boy. Pas de panique, tout a été réussi! Les graphismes sont somptueux et les animations à la hauteur de ce jeu dément. Mais s'il ne s'agissait que d'aspects techniques, on s'en remettrait! Mais le jeu original fourmillait de bonus d'armement, de nouvelles idées, d'ennemis variés, on a du mal à décrocher. Seul problème: la version Game Boy est aussi difficile que les autres, un véritable challenge pour les as! C'est tant mieux pour la durée de vie de cette cartouche, à moins que vous ne la foutez par la fenêtre avant la fin! Un jeu super dément et bien violent!

OLIVIER

EDITEUR: ACCOLADE
MACHINE: GAME BOY
GENRE: ARCADE
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 18
SON: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITÉ: 17

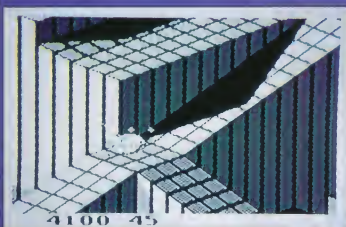
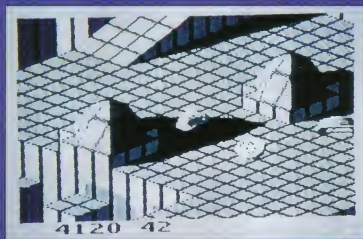
90%



MARBLE MADNESS

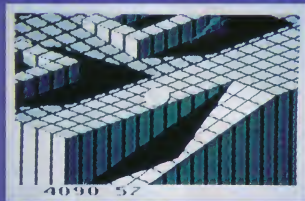


PERD PAS LA BOULE !



Heux possesseurs de Game Boy, vous allez pouvoir enfin vous trotter à la légendaire boule de Marble Madness dans sa version Game Boy officielle. Je rappelle aux nouveaux venus et aux touristes qui regardent d'habitude les photos, que vous contrôlez dans ce jeu, non pas le grille-tout-pain (NDLR: Même le baguette!) de TSR, mais une

petite boule qui va vous jouer des sales tours! En effet, cette dernière a la fâcheuse habitude de foncer sur des pentes vertigineuses, sans se soucier le moins du monde du précipice qui la guette quelques mètres plus bas, quelle insouciance! Vous êtes chargé d'empêcher cette boule de tomber dans le vide et surtout de l'amener jusqu'à la ligne



d'arrivée de niveaux aussi chaotiques que géométriques. Le temps est compté et l'inertie de la boule vous fera passer de bons moments de frayeur! Les niveaux sont constitués de montagnes vues en 3D isométrique et reliées entre elles par des passerelles et autres pièges. Bon courage, dépêchez-vous!



Est-il nécessaire de vous présenter ce jeu ultra-connu et ultra-adapté sur tout format. La version Game Boy respecte totalement l'original avec une musique qui rappellera de bons souvenirs aux fans et des niveaux tous plus déliants et dangereux les uns que les autres. La gestion de la 3D et l'animation des scrollings est parfaite, surprenante même pour de la Game Boy. Bref, on passe en plein bonheur. Du moins presque, car il n'y a que six niveaux et l'on finit le jeu en moins de deux, dommage. La visibilité est aussi quelque peu embêtante, monochrome oblige.

OLIVIER

EDITEUR : **MINDSCAPE**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **17**
MANIABILITÉ : **16**
SON : **16**

81 %

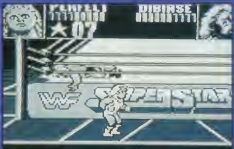


WWF SUPER STARS

MOI, JE M'APPELLE MR PERFECT, ET TOI? MOI C'EST
ULTIMATE WARRIOR!

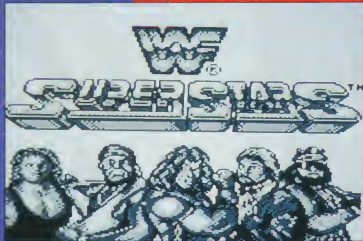
La WWF (World Wrestling Federation) est la fédération de catch aux Etats-Unis. Les américains organisent des rencontres géantes patronnées par la WWF et retransmises un peu partout aux Etats-Unis. Ce "sport" est très en vogue dans ce pays et les stars de catch n'ont rien à envier à nos Papin (lui, il n'aime que Kick Off, alors forcément ça limite!) et autres Noah. Ces énormes masses de muscle et de graisse font du catch un spectacle gigantesque auquel il est difficile de résister même quand on n'accroche pas trop. Le public est, en général, en délire et prend toujours parti pour l'un des deux, le gentil en général! Chaque catcheur a ses tics, ses déguisements et ses fans. Vous avez Mr Perfect (déjà d'entrée très humble!) qui avoue du haut de ses 1m83 et de ses 116 kg, être le meilleur partout et surtout en catch; Mr Million Dollar Man, l'homme qui tente vainement de soudoyer les arbitres; l'agile Macho King Randy Savage et son coup de coude bionique; le puissant Ultimate Warrior et son coup du bélier; et le géant Hulk Hogan (2m03 pour 136 kg, ça calme!) qui est déjà apparu dans Rocky III. Une belle galerie d'athlètes que vous pourrez sélectionner pour combattre l'un des autres en jeu seul ou à deux. Le jeu se déroule en matchs de longueur paramétrable. Lorsque vous

gagnez (que vous bloquez, épaules contre le sol, votre adversaire plus de 1 ou 3 secondes selon l'option choisie), vous rencontrez le catcheur suivant. La vue du ring est en 3D isométrique et les catcheurs peuvent se déplacer où ils veulent, latéralement et en profondeur; même en dehors du ring!



Un des points forts de cette simulation est le fait que l'on peut envoyer un adversaire hors du ring! Il lui faut alors remonter fissa sur le ring sous peine de points de disqualification.

Une galerie de portraits bien sympathique, non?



Même pas mal!



Enfin, une simulation de catch digne de ce nom sur Game Boy! Je ne suis pas ce que l'on appelle un fada du catch mais

je sais apprécier ce genre de jeu bestial quand la maniabilité est bonne, ce qui est le cas. C'est à mon avis la chose la plus importante dans ce genre de simulation. Le catch est en effet un "sport" de combat très difficile à simuler vu la quantité astronomique de coups existants. UN s'en sert merveilleusement bien avec une palette de coups assez complète et dépendant du catcheur choisi, détail sympa! Il faut évidemment quelques parties avant de posséder à l'aise les manipulations mais la clarté des règles et la maniabilité parfaite accélèrent cette phase nécessaire d'apprentissage. Le graphisme n'est pas génial: un ring et des personnages, c'est tout et c'est normal! Les sprites sont assez gros et bien dessinés, sans plus. Par contre, l'animation semble quelquefois hésitante, c'est le seul reproche que l'on peut faire à WWF sur Game Boy. Peut-être un autre petit reproche: pour jouer à ce jeu, il faut aimer le catch!

OLIVIER

EDITEUR: LJN
MACHINE: GAME BOY
GENRE: SIMULATION DE CATCH
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX: 5 CATCHEURS
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1
CONTINUUS: NON

GRAPHISME: 17
ANIMATION: 15
SON: 17
MANIABILITE: 18

87%

**VOUS JOUEZ OÙ
AVEC LE VÔTRE?**



GAME BOY

Nintendo®

Burger Time

DELUXE

ÇA S'PASSE COMME ÇA CHEZ MAC BURGER TIME DELUXE!

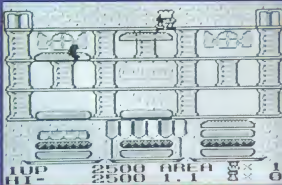
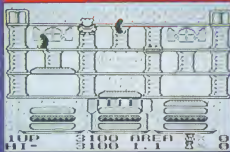


Chaque partie du hamburger final est placée à un étage. Le bot est de tout faire dégringeler, étage par étage, sur la tranche de pain située en bas.

Soyez heureux, grands consommateurs de Mac Bacon, de Chicken Filet et autres Long Burger: vous allez pouvoir assouvir votre passion de la viande hachée prise entre deux tranches de pain sur Game Boy, donc partout! Pratique quand vous ne trouvez pas de fast-food, hop!, on sort sa Game Boy et c'est parti pour un petit Burger Time dans les gencives. Eh les mecs!, attention!, ne bouffez pas votre Game Boy, ce n'est qu'un jeu! Un jeu mythique qui nous transporte quelques années en arrière et qui rappellera des souvenirs aux plus anciens d'entre nous (isn't AHI?). Je parle ici d'ancienneté ludique et non d'âge! Vous voilà donc dans la peau de Marcel, un cuisinier bossant nuit et jour (comme les testeurs de Joypad) dans un fast-food. Notre personnage travaille sur la chaîne de montage des hamburgers. Il doit fabriquer des tonnes de hamburgers en empilant une tranche de pain, une de viande, une de fromage et re une de pain. Le principe est simple: chaque chaîne constitue un niveau, un tableau fixe qui

montre la chaîne en vue de profil; Marcel peut marcher et grimper aux échelles qui relient les différentes plates-formes sur lesquelles sont disposés les ingrédients nécessaires à la fabrication des hamburgers. Lorsqu'il passe sur une tranche de pain, celle-ci tombe à l'étage inférieur en attente d'arriver tout en bas par la même opération. Les tranches de viande et de fromage sont vouées au même futur: tomber sur la tranche de pain initiale se trouvant tout en bas. Lorsque tous les hamburgers sont composés, le niveau est terminé et Marcel est content! Pour l'empêcher de monter, descendre et courir partout dans les coursives, de petits ennemis évoluent un peu partout. Il y a une saucisse, un oeuf au plat et des cornichons! Marcel ne doit absolument pas les toucher sous peine de perdre l'une des trois vies qui lui sont allouées. Seules parades possibles: l'esquive et le sell! Vous pourrez trouver de temps à autre, une salière qui pourra vous servir à immobiliser un ennemi.

Si le cuisinier arrive à passer sans encombre entre les deux saucisses, il ne lui restera plus qu'à faire tomber la dernière tranche de pain située au dernier étage du bas au centre. Courage!



Voici le cuisinier en plein travail! Il passe sur la tranche supérieure du pain qui va tomber à l'étage inférieur. Il faudra réitérer l'opération à chaque étage. Cela permet en outre d'annuler les ennemis en situant sous l'objet qui tombe.



Ce jeu mythique est enfin disponible en version française! Oh! ne vous attendez pas à du grand jeu car il est ancien et totalement dépassé aujourd'hui, même sur Game Boy. Mais il fallait l'adapter sur portable, c'était un devoir, merci Data East! On retrouve en effet tous les détails de la version originale et l'esprit du jeu initial a été respecté. Moi, j'adore, mais l'on est en droit d'attendre du bon sur game Boy ces temps-ci et vu le prix des cartouches. Alors, comme d'habitude pour ce genre de jeu classique, à vous de choisir. La réalisation est potable, la maniabilité excellente et le côté fun ressort bien grâce aux musiques. Mais Burger Time est un jeu lassant à la longue pour ceux qui ne l'aiment pas dès le départ; c'est une question de goût.

OLIVIER

EDITEUR: DATA EAST
MACHINE: GAME BOY
GENRE: ARCADE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUS: INFINIS + PASSWORD

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
SON: 16
MANIABILITE: 17

POUR LES ANCIENS:

85%

POUR LES AUTRES :

65%

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces
103, bd Mac
Donald
75019 PARIS

Encore un numéro et c'est les vacances les copains !, le soleil, les palmiers, la plage, les moutons, les vaches (pour ceux qui partiront à la campagne) et plein d'autres choses (pour ceux qui iront je ne sais où !). Donc, en attendant, voici de quoi vous mettre en forme pour les quelques combats vidéo qu'il vous reste à faire; de quoi foutre la pâtée à tous ces monstres de pacotille, ces empêcheurs de "vacancer" en rond. Alors, un peu de courage la compagnie et le monde vous appartiendra! écrivez-moi.
ciao!

Stef.

master system

SPY VS SPY



Pour ne pas vous fatiguer et courir, quand vous jouez seul, laissez l'ordinateur chercher tous les objets et suivez-le. Ainsi, quand il aura trouvé tous les objets, attaquez-le et il ne vous restera qu'à trouver la sortie pour vous envoyer vers les tableaux suivants.

nec cd rom

CONAN FUTURE BOY



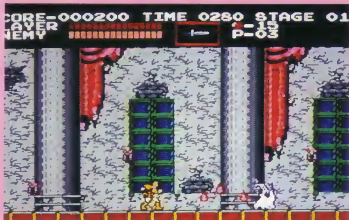
Une fois le premier dessin animé fini, appuyez sur haut, bas, bas, 2, 2, et vous pourrez regarder tous les dessins animés. Ou lorsque le sigle "RIOT" apparaît, faites diagonale haut-gauche, Select, Run, 1, et vous jouerez avec un autre héros. Ou toujours pendant "RIOT", appuyez sur diagonale haut-droite, Select, Run, et vous jouerez avec le grand-père. Et sinon, pendant le sigle "RIOT", appuyez simultanément sur 1 et 2 pour choisir votre stage.

(Greg)

nes

CASTLEVANIA

Dans le deuxième niveau, montez le premier escalier et détruisez le mur en face de vous, avec votre fouet, ensuite entrez dans la cavité, vous verrez apparaître une couronne en bas de l'escalier qui vous rapportera vingt mille points si vous l'attrapez! Bonne chance!



ASTUCES

megadrive

KABUKI SOLDIER

Quand le logo SEGA apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton B, et sélectionnez le Versus Mode, vous pourrez vous frier la face entre joueurs. (Greg)



lynx

KLAX

En mode "Easy", "Medium" ou "Hard", choisissez le niveau 11 (en bas à gauche). Dans ce tableau, en faisant une croix d'une même et unique

couleur, le score sera de sept cent mille points et vous passerez directement au niveau 56.

(AUDAP Frederic)



nes

NIVEAU 1:

Avancez jusqu'aux 5 crabes et tuez-les, ramassez les pommes, ensuite avancez jusqu'au guerrier, tuez-le également ainsi que les trois crabes qui le suivent, montez les 3 étages, n'allez pas délivrer immédiatement le petit frère kiwi, mais tournez vous vers la gauche, sautez ensuite en tirant plusieurs fois de suite, vous verrez alors apparaître une étoile dans le carré noir (c'est la Warp Zone), sautez alors dessus, vous vous retrouverez ainsi au niveau 1.4

NIVEAU 1.4:

Allez vers la droite en faisant attention aux monstres, montez ensuite 6 étages, là où se trouve un guerrier et un crabe (n'allez pas plus haut!), tuez-les, ramassez les pommes, continuez vers la gauche en tirant et hop!



Une deuxième Warp Zone qui vous emmènera directement au niveau 2.4

NIVEAU 2.4:

A partir de là, c'est encore plus facile! n'oubliez pas quand même de prendre la vie sur la gauche en descendant cela peut vous servir!

Prenez un ballon, allez vers les flèches bleues où se trouve le Boss puis laissez-vous tomber sur le mur (ne descendez pas du ballon!), une fois stabilisé, avancez tout doucement en faisant attention de ne pas toucher les petits carrés car sinon le ballon éclate et le Boss arrive; descendez donc sans les toucher et allez libérer le petit kiwi, vous passerez ainsi directement au niveau 3.1 sans affronter le Boss.

Sympa non!
M^{me} CAROLINE

megadrive

ONSLAUGHT

Allez au menu d'options et choisissez l'effet 3. Puis,

pressez rapidement et simultanément les boutons A, B et C jusqu'à ce que les mots "Cheat On" s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran.



master system

Voici une astuce pour avoir des vies supplémentaires pour Donald Duck... Il suffit pour cela d'aller dans la pyramide, de monter au dernier étage, passez la porte fermée à clef, se diriger vers les escaliers, les passer, ne pas prendre la porte sous les

escaliers mais la première tout de suite après. Une fois dedans, il n'y a plus qu'à casser tous les coffres. Répétez l'opération plusieurs fois et ainsi, on peut avoir des vies à l'infini.



MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS
TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.
METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : **LME** Centre Commercial C+C RN19
94380 BONNEUIL s/MARNE
TEL : 43 77 41 13 7 jours / 7



BIENTÔT
MICROGAME
PIN'S

LES CONSOLES

SEGA

MEGA-CD 2990F
MEGADRIVE 1290 F
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR nouveau packaging

LES JEUX
SONIC - QUACKSHOT
KID CHAMELEON
TOKI - ROBOCOD
ALISA DRAGON
EA HOCKEY
JOHN MADDEN II
DESERT STRIKE
F 22 INTERCEPTOR
CRUDE BUSTER
LAKERS VS BULL
JORDAN VS BIRD
TURBO OUTRUN
MARBLE MADNESS

NINTENDO

SUPER FAMICOM
SUPER NES (américaine)

LES JEUX
SOUL BLADE - ZELDA II
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II [GUY]
JOE AND MAC - SUPER MARIO BROS 4
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CUP SOCCER - SUPER TENNIS
MAGIC SWORD

A VENIR EN JUIN
STREET FIGHTER II
TORTLES NINJA 4
LES SIMPSONS - BATTLETOADS

MANETTES XE-1
ET JB KING

A VENIR EN JUIN
SPLATTER HOUSE II
SHINING FORCE
GRAND SLAM - AGASSI TENNIS
OLYMPIC GOLD - MONACO G.P. 2

GAME BOY

LES JEUX
HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER [BATMAN II]
KICK OFF
SUPER STREET BASKETBALL
IKARI WARRIORS II
RUBBLE SAVER II
GODMOM FIGHT
ROCKAWAY WORLD
F1 HERO GB
SUPER MARIO LAND

SNK

Modèle 50 Hz
Guillemot

NEO-GEO 2990F
+ Magician lord 3490F

LES JEUX
FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY - BURNING FIGHT
SOCCER BRAVLY - SUPER 8 - MAN
ALPHA MISSION II
FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO
BASEBALL STAR II

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS - LES FOURNITURES

ET AUSSI
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC -
PC COMPATIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

ASTUCES

super famicom

Dragon ball Z

Après avoir battu Nappa (le grand guerrier moustachu), sauvegardez et appuyez sur reset. Rallumez votre console,

prenez votre sauvegarde et vous verrez alors que tout vos personnages auront 6738720 battle points. (Greg)



game boy

TURRICAN

Au début du jeu, allez à gauche, le plus à gauche possible et sautez. Vous obtiendrez une vie supplémentaire. Descendez juste en-dessous et balayez le ciel avec votre laser (en restant appuyé sur le bouton de tir).



super famicom

Smash TV

Lorsque l'on vous demande 1 ou deux Players, appuyez sur L, R, L, L, R, et vous aurez la joie de voir un menu de musiques.

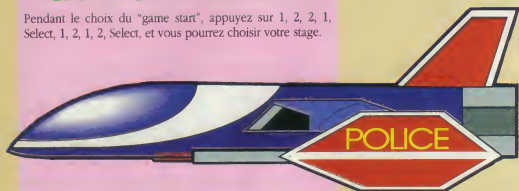


ASTUCES

nec cd-rom

GATE OF THUNDER

Pendant le choix du "game start", appuyez sur 1, 2, 2, 1, Select, 1, 2, 1, 2, Select, et vous pourrez choisir votre stage.



megadrive

Elemental Master

Allez à l'écran d'options en faisant A, B, C et Start en même temps, et sélectionnez le mode training, vous posséderez toutes les magies.



nec supergraphx

ALDYNES

Sur la page de présentation, après le zoom de la planète, appuyez sur bas, sur le bouton 1, et, sans relâcher le tout, appuyez sur run. Maintenant, le maniement de votre vaisseau a changé, essayez.

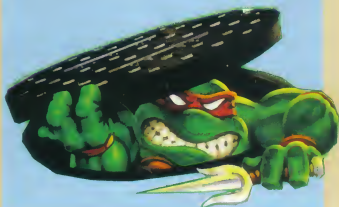
(Greg)



game boy

Tortues Ninjas

Pour pouvoir s'entraîner au Bonus Round, faites A, B, Select en même temps à la page de présentation.



super famicom

Ranma 1/2

Au titre, appuyez sur L et R simultanément, et sans relâcher, appuyez sur Start, et vous arriverez à un tableau de paramètres pour vous et vos adversaires.



nec

Salamander

Pendant une partie à deux joueurs, lorsque l'un des joueurs n'a plus de vies, il peut



en piquer une à son pote en appuyant simultanément sur les boutons 1 et 2.



Vous êtes
le

TURRICAN

MI-HOMME

MI-VEGETAL

Bientôt
disponible sur
NINTENDO
&
GAMEBOY



FUN
Koches

ACCOLADE
The best of arcade games on cartridge
1995 N°1

Nintendo



Distribué par GUILLOT INTERNATIONAL
SOFTWARE BP 2, LA GACILLY 56200
TEL : (16) 99 08 90 88

Département 94

Vds. sur Neo-Geo: Ghost Pilot + S-Spy - 1600 Frs. Vds. jx Nec-MD jusqu'à 250 Frs. Contacter Christophe, au (1) 43 99 92 72.

NINTENDO

Achat

Département 14

Ach. jx Super Nes Fia en bon état (300 Frs maxi) Contacter Yohann, au (16) 31 06 09 39.

Département 22

Ach. GB: 350 Frs, sans jx ou 400 Frs avec 1 ou 2 jx. Ach. GG: 450 Frs, sans jx. Contacter Gwenaél, après 18h, au (16) 96 83 62 34.

Département 75

Ach. SFC + péritel + adaptateur + 2 manettes - 1000 Frs. Ach. jx SFC - Simpsons: 400 Frs, Estrelin Fighter II + manette spéciale: 500 Frs. Contacter Jamal, de 18 à 20h en semaine, au (16) 46 06 23 95.

Département 77

Ach. jx Nes maxi: 130 Frs. Duck Tales: 110 Frs. Boulder Dash: 110 Frs. Kette Cubicle: 100 Frs. Bayou Billy: 100 Frs. Téléphoneur après 19h, au (16) 64 32 36 38.

Département 78

Ach. jx sur SFC à 300 Frs. Contacter Denis, au (16) 39 76 24 94.

Département 92

Ach. tous jx Super Nintendo. Vds. GT Turbo + 3 jx: 2000 Frs. Vds. MD Fia + 3 jx: 1100 Frs. Vds. A500 + Nbrx jx: 2500 Frs. Contacter David, au (1) 46 66 68 50.

Département 94

Ach. Ech. Vds. jx Super Nintendo: 250 Frs. Contacter Francis, au (1) 46 80 74 13.

Contact

Département 17

Ech. jx SFC: Arthur contre Soulbriader, Zelda 3 contre Contra, Pilot Wings + Acyratlar contre F Fight Guy, ou Draquila. Contacter Josselin, au (16) 46 36 61 71.

Département 29

Ech. jx Nintendo (Sialom, Rescou, Donkey Kong 3 et Wild Gunman), contre Simpsons, Batman. Contacter Cédric, après 18h, au (16) 98 45 96 64.

Département 75

Ech. GB + 5 jx contre Pc Engine GT sans jx. Vds. Mario 1 à 3: 400 Frs, Zelda 1 et 2: 300 Frs. Vds. jx tout contre GT. Contacter Guillaume, au (1) 46 33 85 12.

Département 92

Vds. Ech. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx: 1300 Frs, ou contre jx Super Nintendo, ou contre MD + 3 jx. Téléphoneur au (1) 46 42 31 08.

Département 95

Ech. sur Super Nintendo - S Soccer, contre S Tennis et achetez F Zero: 150 Frs. Vds. Cpc 6128 + Tuner + moniteur couleur + Nbrx jx: 1700 Frs. Contacter Fabien, au (16) 39 91 42 59.

Département 96

Ech. Nes + 1 jeu contre un jeu MD de préférence SMGP I et II, Kid Cameleon et autres, ou 400 Frs. Contacter Hubert, après 18h, au (16) 30 30 46 39.

Vente

Département 1

Vds. Ech. Nes + 2 manettes + Nes Advantage + Game Gene + 8 jx: 1600 Frs, ou échange contre Super Nintendo + 3 jx. Contacter Edouard, de 19 à 20h30, au (16) 74 73 91 83.

Département 2

Vds. R Type sur SFC: 250 Frs. Cherche CD Rom Nec + Pc Engine à bas prix. Contacter Alexandre, après 17h, au (16) 23 80 41 55.

Département 3

Vds. GB + 5 jx (F1 Race, S Mario Land...) - 1000 Frs. Contacter Julien, au (16) 70 31 64 36.

Département 13

Vds. 13 jx (D Dragon, Zelda, Goonies 2...) - 3800 Frs (valeur 4500 Frs) Contacter Rodolphe, après 18h, au (16) 42 26 07 98.

Département 16

Vds. GB + 6 jx (Turicam, R Type...) + câble + écouteur, le tout en TBE: 1000 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 91 77 16 39.

Département 34

Vds. Nes + pistolet + 2 manettes + 8 jx (Mario 1 à 3, Tic et Tac...) sous garantie 6 mois, prix intéressant. Contacter Vane, au (16) 67 94 94 73.

Département 34

Vds. Nes + 11 jx + zapper + Nes Max - valeur 4000 Frs, vendu 2000 Frs. Contacter Alexis, au (16) 67 92 04 16.

Département 38

Vds. Nintendo + 2 manettes + 3 jx (Zelda 1, Dragon Ball, Life Force) - 1000 Frs, ou jx à l'unité entre 200 et 250 Frs. Contacter Lionel, le soir, au (16) 74 80 27 71.

Département 38

Vds. Nintendo + 4 jx + zapper + 2 manettes (Mario 1 et 2, Simpsons), Duck Hunt - 1200 Frs. Contacter Laure, après 17h, au (16) 74 94 16 84.

Département 38

Vds. Nes: 500 Frs. K7: WWF - 200 Frs. Punch out: 200 Frs, ou le tout: 1100 Frs. Contacter Gildas, au (16) 76 08 10 31.

Département 44

Vds. Mario 1 à 3, manettes double playeurs et 1 quick joy - 1500 Frs. Contacter Lebaud Michel, 17 rue Louis le nain, 44100 Nantes, ou au (16) 40 46 04 91.

Département 44

Vds. Nes + 6 jx (SMB 1 et 2, Gauntlet, Zelda 1 et 2...) + 2 manettes + 2 manettes infra-rouge: 2000 Frs. Contacter Davy, au (16) 40 34 91 72.

Département 44

Vds. jx SFC: Pit Fighter 250 Frs, Joe & Mac 1400 Frs. Ach. Neo-Geo + Robo Army: 2000 Frs. Contacter Jean-François, après 18h, au (16) 40 40 99 00.

Département 44

Vds. jx Famicom MD et jx. Vds. Nec puissance 5 + 2 jx. Ach. Ech. jx Neo-Geo et Famicom. Contacter David, au (16) 40 69 68 50.

Département 47

Vds. jx sur Nes SMB. Double Dribble... - 200 Frs pce. Téléphoneur en semaine, après 17h, au (16) 53 68 25 16.

Département 59

Vds. Nintendo: 400 Frs + jx aux choix, vendu 200 Frs (Simpsons, Megaman 2, Turbo R. Batman, World...). Téléphoneur au (16) 20 91 44 98.

Département 59

Vds. jx GB (Moto Cross, Manic, Docteur Mr. Tens...) - 900 Frs. Téléphoneur après 18h, au (16) 20 71 73 05.

Département 60

Vds. 5 jx Nintendo (D Dragon, Zelda 2, T Ninja, Dragon Ball, Captain Skyhawk) - 250 pce, ou 1100 Frs le tout. Téléphoneur après 20h, au (16) 44 09 35 97.

Département 62

Vds. console Nintendo + Zapper + 5 jx, ou vendis séparément la Nes Advantage: 950 Frs, Nes Advantage: 250 Frs. Téléphoneur au (16) 21 23 75 54.

Département 62

Vds. GB avec boîtier. 500 Frs, ou avec sacoches: 550 Frs et des jx à 150 Frs pce. Contacter Mme Legay, 105 RN, 62222 Vendin les Bœufs, ou au (16) 21 68 17 20.

Département 63

Vds. Nes + 15 jx, prix à débattre. Contacter Arnaud, au (16) 73 35 32 02.

Département 64

Vds. Nes + 8 jx (DD2, SMB2, Simpsons...) + pistolet + range cassette: 2200 Frs, ou jx séparément entre 200 et 270 Frs. Contacter Arnaud, après 18h, au (16) 59 37 06 44.

Département 65

Vds. Nes + 10 jx (SMB3, D Dragon 2...) + Nes Advantage + 2 manettes: 1700 Frs à débattre. Contacter Mathieu, au (16) 62 36 73 55.

Département 69

Vds. Nes + SMB3, Zelda, Blades of Steele en TBE avec boîtes et notices pour 800 Frs (valeur: 1800 Frs) Contacter Eric, au (16) 72 35 07 54.

Département 69

Vds. SFC + 2 jx dont Thunder Spirit: 2400 Frs. Contacter Julien Savignac, au (16) 78 50 60 88.

Département 69

Vds. jx Nes (Robocod, Dragon Ball, Blade of Steele...) prix à débattre. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 78 29 59 64.

Département 71

Vds. GB + jx + câbles + sacoches (encore sous garantie 10 mois) - 500 Frs. Contacter Eric, au (16) 85 58 59 43.

Département 72

Vds. sur SFC: Super Soccer, Mario 4, Super G&Ghost: 400 Frs pièce. Téléphoneur au (16) 43 66 37 66.

Département 72

Vds. jx SFC: Mario 4 et Arthur's Quest: 400 Frs pce. Contacter Raphaël, le soir, au (16) 43 86 37 66.

Département 75

Vds. jx SFC: F Soccer, Mario IV, Acriser..., de 300 à 400 Frs. Contacter Gilles, avant 21h, au (1) 45 72 60 66.

Département 75

Vds. GB + 8 jx: 1000 Frs (Mario, Castlevania...). Téléphoneur après 18h, au (1) 42 51 44 78.

Département 75

Vds. GB + 9 jx (Duck Tales, D Dragon...) - 1500 Frs (valeur: 2000 Frs) Contacter Cyrille, au (1) 43 70 10 24.

Département 75

Vds. Nes + 4 jx (Mario 3, Sonon's Outset...) - 800 Frs. Vds. jx GB (Mickey 2, Castlevania, Balow Kid, Fagon Lair: 150 Frs pce. Téléphoneur au (1) 45 72 17 00.

Département 75

Vds. Nes + 2 manettes + 3 jx (Mario 3, Megaman...) - 850 Frs, ou échange contre GG + jx Contacter Eric, de 17 à 20h, sur Paris et sa région, au (1) 40 21 88 56.

Département 75

Vds. GB complète + 12 jx + sacoches de rangement, valeur: 3500 Frs, vendu: 2000 Frs, sous garantie. Téléphoneur au (1) 43 64 70 39.

Département 75

Vds. jx pour GB. Nes, MD. Contacter Dami, au (1) 43 87 68 77.

Département 75

Vds. Nes US + 14 jx (SMB 1 à 3, Dragon III...) + pads + pad infra-rouge + pistolet: 2500 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 43 29 79 65.

Département 75

Vds. Nes + 3 jx (Mario 3) + 2 manettes + 2 mag. 960 Frs. Contacter Cyril, au (1) 45 25 03 20.

Département 76

Vds. jx (Isolated, Trojan, ATF, Tr' Field II, Silent Racer) entre 150 et 250 Frs, port: 5 Frs/jeu. Contacter Hervé Nathias, 12 rue Lesseur, 76150 Moramme.

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

Score-Games reprend vos jeux d'occasion et vos consoles en bon état de marche et dans leur emballage d'origine. C'est l'atout jeu-passion numéro un. Mais Score-Games c'est aussi et surtout le plus grand choix de jeux d'occasion, des cartouches à moins de 100 F, toutes les nouveautés, un club d'échange et le conseil de fanas du jeu. Alors...

NE JETEZ PLUS VOS JEUX. ÉCHANGEZ-LES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE ET MAGASIN

17 rue des Ecoles 75005 Paris

(1) 43 290 290

Ouvr le lundi de 14h à 19h30 et le mardi au samedi de 10h à 19h30

ACCES: Aléno, Cardinal Lemoine, RER St Michel + Bus: 63-66-67

P E T I T E S

Département 77

Vds. Nes : 300 Frs + jx à 200 Frs
D Tales, Mario 1 et 2, Tetris,
Gonies, Zelda 1 et SMB 4 à 300 Frs.
Téléphoner au (16) 60 20 79 25.

Département 77

Vds. Ech Nes + 4 jx (Mario 1,
Duck Tales, jx valeur 1200 Frs,
ou contre Super Nes + Mario 4
Contact Cédric, au (16) 60 70
18 88.

Département 78

Vds. Nes + 2 manettes + 12 jx
(Rad Racer, S Mario 3...) : 2600 Frs.
Téléphoner au (16) 39 57 34
16.

Département 78

Vds. GB + 5 jx + Game Light :
990 Frs, en TBE (valeur : 2000 Frs).
Vds 2 jx MD : 250 Frs pce.
Contact Renaud, au (16) 30 59
85 47.

Département 78

Vds. Nes + 5 jx : 1100 Frs. Vds.
jx GB ou échange (DD2, Tiny
Tons, Bibbo, G&Goblin) : 2000 Frs.
Contact Gilles, de 17 à
20h, au (16) 30 44 01 31.

Département 78

Vds. Nes 1 pistolet, 2 manettes +
9 jx (Robocop, Blues shadow...)
1000 Frs. Téléphoner au (16) 39
74 29 22.

Département 78

Vds sur Nes : Mario 3, Batman,
Gom, TMT, Trac et Field 1, de
250 à 300 Frs pce. Contact
Benjamin, après 19h, au (16) 30
96 06 55.

Département 78

Vds. GB + 5 jx (Tetris, R Type,
Castlevania...) : 1000 Frs. Vds.
Nec manette + 2 jx : 500 Frs +
MS + 5 jx : 500 Frs. Contact
Fabrice, après 19h, au (16) 39 58
93 38.

Département 78

Vds Ech. jx SFC (Westermania,
Super G&G...) : Contact Mr
Mendes, après 18h, au (16) 30
56 38 02.

Département 78

Vds. Nes + Zapper + joystick + 26
jx (boîtes et notices) : 4000 Frs.
valeur : 11000 Frs. Téléphoner
après 19h, au (16) 39 51 92 39.

Département 91

Vds. jx SFC à 250 Frs : Acrisair,
Jura 88 et V's 3 uniquement.
Contact David, au (16) 60 48
53 30.

Département 92

Vds. 10 jx GB (Tortue Ninja, Dr
Mario...) : 450 Frs (notice et
boîte). Contact Mme Desmet,
après 18h, au (12) 90 54 00.

Département 92

Vds à 40% : 16 jx GB + accessoi-
res, sans boîte et avec notice.
Contact Arnaud, au (17) 47 21
78 84.

Département 92

Vds. Nes + 5 jx (Mario 3,
Batman, DD2, Mario 1, Duck
Tales) + 2 jx + Zapper : 1500 Frs.
Contact Jean Michel, au
(17) 47 51 77 77.

Département 92

Vds. Nes + 3 pads + 9 jx en TBE
(Simon's Quest, Mario 3...) :
Contact Arnaud, au (17) 46 54 14
53.

Département 92

Vds. GB + 7 jx (Castlevania 2...) :
1400 Frs. Cherche Super
Nintendo + jx à bas prix.
Contact Marek, au (17) 47 89 19
58.

Département 93

Vds. Nintendo + 15 jx (Mario 1 et
3, D Dragon 1 et 2...) : pistolet :
3500 Frs. Contact Mikael, au
(17) 48 26 09 02.

Département 93

Vds. GB + Game light + câble link
+ 6 jx (Tetris, Mario...) : 1300 Frs.
(valeur 2235 Frs), ou jx séparés.
150 Frs. Contact Florian, au (17)
43 60 62 73.

Département 93

Vds. jx SFC entre 350 et 400 Frs
(Zelda 3, final Fight...) : Contact
Sylvain, après 18h, au (17) 48 02
05 98.

Département 93

Vds. pistolet Nes + Nes Max :
300 Frs. Ach. jx MD Fira, avec
boîte et notice : 100 Frs pce.
Contact Stéphane après 18h,
au (16) 40 10 16 05.

Département 93

Vds. jx Nintendo entre 200 et 300 Frs
(Simpsons, Trojan, Dragon
Ball...) : Contact Dorian, après
18 et 20h, au (17) 48 21 20 71.

Département 95

Vds. sur Super Nintendo : F Zero
: 400 Frs. Contact Stéphane, le
soir, au (16) 39 59 51 42.

Département 95

Vds jx Nes (SMB1 et 2, Zelda 1
et 2, Megaman, Metroid, Techno
World wrestling) : 150 Frs pce.
Contact Stéphane, après 18h,
au (16) 30 96 87 28.

Département 95

Vds. Ech. Nes (Link, Gremlins
2...) : jx MD (Altered Beast,
Moonwalker...) et jx GB
(Simpsons, Ducktales). Contact
Raïph, au (16) 30 39 25 82.

Département 95

Vds. Nbrx jx Nes (22), parmi les
moins : Megaman 2, Batman, Life
Force. Contact Steven, au (16)
34 14 05 87.

Département 95

Vds. Ech. Nes + 7 jx : 1500 Frs,
ou contre MD + 2 jx mini.
Contact Guillaume, au (16) 39
78 75 57.

SEGA

Achat

Département 75

Ach. tous jx et consoles en TBE,
sur Paris/province, sur GG, MD,
Super Nintendo, SFC, Nec.
Neo-Geo. Contact Julien
Thomas, 17 rue des écoles,
75005 Paris, ou (14) 43 29 02
90.

Département 78

Ach. Mega CD Jap + 1 CD saul
Heavy Nova : 1800 Frs maxi.
Ach. jx Jap (S Monaco GP,
Terminator) possibilité d'échan-
ge. Contact Franck, au (16) 34
89 72 64.

Département 94

Ach. jx MD pour 200 Frs
(Marveland, Robocod, Kid
Chameleon...) : Contact Adam,
en RP uniquement, au (17) 49 80
97 49.

Département 94

Ach. California Games et Pit
Fighter à 230 Frs pce. Ech.
Golden Axe et Rambo III.
Contact Lionel, au (17) 48 80 08
23.

Contact

Département 6

Ech. Sonic, contre un jeu au
choix. Contact Jean Marc, au
(16) 53 88 49 71.

Département 14

Ech. MD + 4 jx + MS + 6 jx + GG
+ 2 jx + loupe + adaptateur
Master, contre Pc Engine Duo, ou
Nec + CD ROM + 4 cd mini.
Contact Jerome, après 17h, au
(16) 31 95 13 33.

Département 14

Ech. Cpc 464 + carte + adapta-
teur V19 + 9 jx + souris contre 16
bit ou GB, G&G, Lynx. Contact
Denis, après 17h30, au (16) 31
24 41 54 vente sur la 14 unique-
ment.

Département 19

Ech. jx MD (Wonder 3,
Spiderman, Sonic, G&G, Hang
on Super. Contact Eric, jusqu'à
19h, au (16) 55 25 02 33.

Département 33

Club Mega propose de Nbrx
avantages à ses adhérents...
Adhérer vite et louer, échan-
ger, acheter, vendre... Contact
Benjamin, après 17h, au (16) 56
87 04 57.

Département 42

Ech. sur MD Fira : Strider contre
Mickey, ou Phantasy Start 3, ou
Quackshot Contact Philippe, de
17 à 19h, en semaine, au (16) 74
87 68 60.

Département 94

Ech. GG + 5 jx (Sonic, Shinobi,
Ninja G) : contact CGX + jx
Contact Baptiste, au (17) 48 83
15 52.

Département 51

Ech. Nbrx jx sur toutes consoles
Sega et Nintendo, Cherche Nec
SGX si possible 1000 Frs. Ach.
manette et 1 jeu. Contact
François Guillaume, Soissons,
51290.

Département 56

Ech. sur MD : Quackshot, S. O
Rage, Gynoug, Sonic, Fantasia,
Spiderman... contre Devil, Crash,
Rolling Thunder 2... Téléphoner
au (16) 37 36 39 43.

Département 61

Ech. jx GG et GB. Ach. jx GG à
130 Frs pce (Fray, R Sagat, N
Garden...) sur GB : P of Persia
120 Frs. Contact Fabien, au
(16) 35 62 08.

Département 63

Ech. MD Jap + 3 jx + 2 manettes,
TBE, sous garantie, contre CGX +
3 manettes. Téléphoner au (16)
73 69 33 43.

Département 69

Ech. Ach. Vds. jx sur MD Fira
(Sonic, JM 92...) : 250 Frs pce.
Contact Fabrice, à partir de
19h, au (16) 78 39 01 41.

Département 72

Ech. jx MD : Jordan vs Bird, W
Boy 5, F22, Immortal, Robocop,
Madden 92... Contact Arnaud,
au (16) 43 82 05 30 HR.

Département 75

Ech. James Pond II contre Toki
ou autre jeu. Ech. Warsaw sur
MD. Contact Alain, au (17) 43
25 35 59.

Département 76

Ech. ou Vds jx MD (Sonic,
Revenge of Shinobi, Toe Jam and
Earl, Mystic Defender, cherche
Kid Chameleon, Hell Fire
Contact Mathieu, au (16) 35 82
71 30.

Département 84

Recherche sur MD la photo-
copie de la notice de Robocop, frans
remboursés. Contact Xavier De
Araujo, 43 ter Av de St Jean,
84000 Avignon.

Département 92

Ech. Kid Chameleon, contre EA
Hockey, ou World Cup 92, jx.
Quackshot contre tout jx, vente
possible. Contact Michael, au
(17) 46 44 92 66.

Département 92

Ech. Jordan vs Bird, contre
Lovers vs Celtics. Contact Jean
Michel, au (17) 46 44 34 65.

Département 94

Ech. sur MD : jx de roles + autres,
contre EA Hockey, Speed Ball 2,
Fighting Master... Contact
Christophe, après 17h, au (17) 42
07 15 22.

Département 94

Ech. GG + 5 jx (Sonic, Shinobi,
Ninja G) : contact CGX + jx
Contact Baptiste, au (17) 48 83
15 52.

Département 94

Ech. MD Jap + 10 jx (Sonic,
Street of Rage...) : contact SFC +
jx. Contact Olivier, au (17) 46 86
77 75.

Département 94

Ech. jx MD Fira : Phantasy Star 3,
Kings Bounty, F World,
Centurion... contre EA Hockey,
Desert Strike, Gynoug...
Téléphoner au (17) 42 07 15 22.

Vente

Département 1

Vds MD + Altered Beast, Gaires
800 Frs. Contact Sébastien
Bertrand, au (16) 74 98 28 04.

Département 2

Vds. jx MD : 300 Frs : Fira :
Quackshot, Street of Rage, 270
Frs, Fingim Master, Decap Attack
- 250 Frs : Spiderman. Contact
Mathieu Paillet, au (16) 23 38 08
52.

Département 3

Vds. GG + 3 jx (Mickey, Joe
Montana...) : TBE : 900 Frs.
Téléphoner au (16) 75 97 57 58.

Département 3

Vds. MS + 2 manettes + 5 jx (x
Sonic, Shinobi, Alter Buer...) :
en TBE : 950 Frs. Contact Xavier,
après 18h, au (16) 70 66 21 23.

Département 6

Vds. MD + 7 jx + Pro 2 (Kid
Chameleon, Thunder Force 3,
Sonic, Quackshot), ss garantie :
2500 Frs. Contact Sébastien, au
(16) 93 22 57 61.

Département 7

Vds. Nbrx jx MD (PS2, TF3,
Sonic...) de 200 à 250 Frs. Ach.
ech. jx SFC. Cherche Exquist,
Rama, WWF... Ech. MD + 2 jx
+ PS2. Sonic contre 4 jx SFC.
Téléphoner au (16) 75 37 43 96.

Département 11

Vds. jx MD sur toutes consoles
(Sega, Nintendo, Nec...) : prix et
disponibilités selon demande,
pour renseignement, contact
Stéphane, au (16) 68 65 05 49
HR.

Département 13

Vds. GG + 9 jx : 1600 Frs. Vds jx
SFC : Raiden, Castlevania : 400
Frs pce. Contact Sandrine, au
(16) 91 42 96 02.

Département 13

Vds. Ms + 2 jx + 8 jx (Sonic,
Mickey...) + câble péritel, pour
tuer TV Amstrad : 1300 Frs, sir
Aix en Provence. Téléphoner au
(16) 42 20 55 71.

Département 14

Vds. ou Ech. GG + 3 jx + 2 jx Ms
+ Master G + batterie P + câble
2900 Frs, ou contre Nec GT + 1
jeu ou CGX + 5 jx. Contact
Alex, au (16) 31 80 68 94.

Département 27

Vds. ou Ech. MD + 5 jx (Sonic,
Mickey...) : 2000 Frs. valeur :
3540 Frs. ou contre Super
Nintendo + 1 ou 2 jx maxi.
Contact Christophe, au (16) 32
37 53 22.

Département 28

Vds. jx MD de 175 à 300 Frs. jx
Nes de 150 à 290 Frs, possibilité
d'envois et réduction de prix.
Contact Nicolas, après 19h, au
(16) 37 30 08 72.

Département 29

Vds sur MD : S. O. Rage,
Populous, Mickey, R of Shinobi :
300 Frs, Last Battle, S Bossen :
250 Frs. Téléphoner au (16) 98
95 19 36.

Département 29

Vds. sur MD : Mickey, Quackshot,
Robocod, Meics Toe Jam, contre
jx MD ou 350 Frs, ou contre jx
Super Nes, ou Jordan, Thunder
3, EA Hockey, Contact Julien,
au (16) 98 25 90 79.

Département 30

Vds. MS + 2 manettes + 8 jx
(Sonic, Alex kid, S Monaco GP...) :
1700 Frs à débattre. Contact
Gregory, au (16) 66 71 21 16.

Département 31

Vds. MD + 3 jx (Strider, Decap
Attack, Alt Beast) : 1100 Frs. Vds.
jx Nes (Alfa Mission, Adventure of
Lolo) : 250 Frs. Contact Henri,
au (16) 61 82 01 45.

Département 31

Vds. MD + 5 jx + 2 manettes dont
une Pro 2 : 2000 Frs, ou avec 9
jx : 2500 Frs, ou échange contre
SFC + 2 manettes et 1 jeu.
Contact Jean, au (16) 61 86 50
60.

Département 33

Vds. 3 jx MD (James Pond 2,
Robocop, J Mission, Quackshot) :
300 Frs pce. Téléphoner après
18h, au (16) 56 45 08 18.

Département 38

Vds. sur MD : S. O. Rage, El
Viento, Hell Fire, Strider, Altered
Beast, achète : Devil Crash (Fira),
ou échange. Contact Sami, au
(16) 76 55 30 61.

Département 38

Vds. MD + Pro 2 + jx + 5 jx (S
O. Rage, Desert Strike...) : 2000 Frs.
Contact Stéphane, au (16) 76 25 72 38.

Département 44

Vds. MS avec 2 manettes, 1 joy-
stick, 1 pistolet, et 8 jx : 2000 Frs.
valeur : 3800 Frs. Téléphoner au
(16) 40 63 41 20.

Département 44

Vds. MS avec 2 manettes, 1 joy-
stick, 1 pistolet, et 8 jx : 2000 Frs.
valeur : 3800 Frs. Téléphoner au
(16) 40 63 41 20.

Département 45

Vds MS avec 10 jx (W Boy 3, Out Run, Shinobi...) : 1300 Frs à débattre (TBE). Contacter Alexis, après 20h, au (16) 36 59 01 64.

Département 46

Vds MD (garantie 6 mois) + 1 manette + 5 jx (Sonic, EA Hockey...) : 2200 Frs à débattre. Téléphonez au (16) 65 35 49 07.

Département 51

Vds. GG + 9 jx + Battery Pack + adaptateur secteur : 2500 Frs, ou contre Nec prout + 2 ou 3 jx. Téléphonez après 17h, au (16) 25 02 32 34.

Département 51

Vds. MD Fra + 5 jx + 2 manettes dont 1 joystick : 2000 Frs. Téléphonez au (16) 25 54 18 65 HR.

Département 56

Vds. jx MD (Merces, Quackshot, John Madden, Phantasy Star 3, Ghostbuster) entre 250 et 450 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 91 05 15 41.

Département 57

Vds. MD Fra + 3 jx (Sonic, Mickey, Thunder Force) : 1600 Frs (valeur : 2300 Frs), modèle uniquement. Téléphonez au (16) 87 61 86 56.

Département 57

Vds. MD + 6 jx : 2300 Frs, ou jx séparément entre 150 et 300 Frs. Contacter Stéphane, entre 18 et 21h, au (16) 87 88 27 12.

Département 57

Vds. ou Ech. sur MD Nbrx jx. Vds. golf Pro Soccer et Adventure Island sur SFC. Contacter Barbara, au (16) 37 30 58 27.

Département 57

Vds. MS + 3 jx (W Boy 3, Psycho Fox, Alex Kid) : 600 Frs. Téléphonez, au (16) 87 67 15 15.

Département 58

Vds. TFS sur MD : 250 Frs, ou échange contre EA Hockey, ou Kid Chameleon, ou Lakers vs Celtics. Contacter Yann, au (16) 86 50 87 44.

Département 59

Vds. 5 jx MD entre 250 et 300 Frs (Sonic, Quackshot, Mickey, Vds jx Nec. Téléphonez au (16) 29 42 36 36.

Département 59

Vds. MD Jap + 2 manettes dont arcade + 19 jx (Quackshot, Sonic...) : 3000 Frs à débattre. Contacter Cédric, au (16) 20 91 82 09.

Département 59

Vds. plusieurs cassettes MD (Fra et Jap) : 300 Frs pce. Contacter Pina, après 17h, au (16) 20 82 88 54.

Département 62

Vds MS + 2 pads + 7 jx (Asterix, Wonder Boy...) : 1200 Frs. Contacter Gabriel, au (16) 21 81 56 50.

Département 62

Vds MS II + 16 jx + pistolet. Vds jx MD : Strider, Batman, Mystic Del, Jewelmaster... de 150 à 200 Frs. Téléphonez au (16) 21 49 36 13.

Département 62

Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx : 2500 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 21 29 18 67.

Département 69

Vds. MD Fra + 8 jx + 2 manettes + Adale : 2400 Frs à débattre. Contacter Julien, à partir de 20h, au (16) 78 29 68 03.

Département 72

Vds. MD + 4 jx (James Pond...) + 1 manette : 1800 Frs. vente des jx séparés possible (sauf Pond) : 300 pce. Contacter Vincent, au (16) 43 25 58 10.

Département 73

Vds. MD Jap + 8 jx (Mickey, G. Axe, S. Dancer...) + 2 manettes : 2500 Frs (valeur : 4700 Frs), ou échange contre Neo-Geo. Téléphonez au (16) 79 25 94 01.

Département 73

Vds. MD + 2 manettes + 3 jx (Mick, Pit Fighter, Quackshot), sous garantie : 1000 Frs. valeur : 2450 Frs. Téléphonez au (16) 79 59 94 57 HR.

Département 74

Vds. MD Fra + 2 manettes : 700 Frs à débattre. Contacter Yves, après 19h, au (16) 50 54 16 58.

Département 75

Vds. MD + 4 jx + 2 manettes, 1000 Frs. Contacter Kilian, après 18h, au (40) 27 00 88.

Département 75

Vds. MD Jap + 10 jx + 2 pads à infra-rouge ab 18E : 3500 Frs. Vds. GB + 4 x : 1000 Frs. Vds jx Nec de 100 à 200 Frs. Prix à débattre. Téléphonez après 21h30, au (1) 46 71 89 08.

Département 75

Vds. MD Fra + jx + MS-Connector + W Boy 3 + Arcade Power Stick + Camp Pro 2 : 3500 Frs. Contacter Anthony, au (1) 47 66 36 70.

Département 75

Vds. MS 2 + 5 jx (Strider, Golden Axe, S. Monaco GP...) + 2 manettes : 850 Frs. Téléphonez après 18h, au (1) 48 56 60 43.

Département 75

Vds. jx MD CD : 300 Frs pce, vends Centurion sur MD : 100 Frs sans boîte et notice. Contacter Marc, sur Paris uniquement, au (1) 42 62 67 78.

Département 75

Vds. GG + Master Gear + Wide Gear + adaptateur + 6 jx (S. Monaco GP, Shinobi...) : 2000 Frs, valeur : 2800 Frs. Contacter Jacques, au (1) 45 01 99 90.

Département 75

Vds. MD Fra + 2 manettes + adaptateur Jap + 10 jx. Contacter François, au (1) 42 80 08 03.

Département 75

Vds. Ech. jx MD de 180 à 250 Frs (Sonic, Centurion, ST Rage, Golden Axe...). Contacter Jean-Cédric, au (1) 42 06 72 83.

Département 75

Vds. pour MD : Sonic : 250 Frs et S. Monaco GP. Contacter Laurent, au (1) 40 24 02 55.

Département 75

Vds. MD Fra + 2 pads + adaptateur Jap + 11 jx. Vds. jx MD (Quackshot, Streets of Rage, RoboCop, Monaco GP...). Contacter Julien, au (1) 45 87 29 38.

Département 75

Vds. MD + 1 joystick + 6 super jx (Sonic, Mickey, Gynoug...) : 2300 Frs, ou vente séparée. Téléphonez au (1) 43 63 76 96.

Département 75

Vds. GG neuve sous garantie 11 mois + Sonic, et Donald : 1100 Frs à débattre. Vds jx SGX. Téléphonez après 19h, au (1) 43 73 76 04.

Département 75

Vds. MD + 5 jx (Mickey, Shadow Dancer...) : 1300 Frs, avec 2 manettes (Pro 2). Contacter Alexis, au (1) 42 40 16 27.

Département 75

Vds. MS avec 14 jx + lunettes 3D + GD joystick + phaser, TBE : 2500 Frs. Contacter Alexis, au (1) 47 53 00 33.

Département 75

Vds. MD Fra + 8 jx (Sonic, Mickey, Quackshot...) + 2 manettes dont 1 Pro2 : 2500 Frs (valeur : 2500 Frs). Téléphonez après 17h, au (1) 42 64 57 52.

Département 75

Vds. MS + 2 manettes TBE, valeur 5776 Frs, vendu 4000 Frs + 16 jx, frais de port compris. Contacter Herve, après 17h, au (1) 46 36 75 88.

Département 75

Vds. MD Jap + 5 jx : 1500 Frs, ou échange contre Super Nintendo (vente séparée possible). Contacter Simon, au (1) 42 46 70 83.

Département 75

Vds. MD Jap neuve + 1 manette + 1 jeu sous garantie : 800 Frs. Contacter Anthony, au (1) 47 83 62 10.

Département 75

Vds. MD ss garantie TBE + 11 jx (Sonic...) + Megavideo 3, valeur 5750 Frs, vendu : 3800 Frs. Contacter Romain, au (1) 43 21 96 59.

Département 75

Vds. Mega CD + MD Jap + 1 CD : 3200 Frs, sous garantie. Contacter Dino, après 15h, au (1) 42 80 13 29.

Département 75

Vds. MD Fra ss garantie + 2 manettes + 4 jx : 1490 Frs, TBE, sous emballage, sur région parisienne. Contacter Julien, au (1) 64 33 06 27.

Département 75

Vds. ou Ech. Sonic + Donald MS contre Kid Chameleon ou vends 500 Frs. Contacter Charles, entre 18h30 et 19h30, au (1) 45 27 21 93.

Département 75

Vds. ou Ech. jx MD : StarControl, Faery Tales, Atomic Robot kid, Mystic Defender, Super Thunder Blade. Contacter Jean-François, au (1) 45 31 45 43.

Département 75

Vds. MD Fra + 11 jx (Quackshot, EA Hockey, Mickey) + adaptateur Jap : 3000 Frs. Contacter Lionel, au (1) 43 64 86 01.

Département 76

Vds. jx MS : Ultime 4, Miracle Warriors, Phantasy Star. Téléphonez au (16) 35 37 22 49.

Département 76

Vds. sur MD : Populous : 320 Frs (neuf) + codes, World Cup Italia 250 Frs. Contacter Pat, au (16) 32 08 90 17.

Département 77

Vds. MS II avec 2 manettes, sous garantie + Alex Kid, S. Tennis : 700 Frs (valeur : 1040 Frs). Téléphonez au (16) 64 37 11 72.

Département 77

Vds. jx MD : Thunder F3 : 260 frs, F. Quackshot : 300 Frs, S. Monaco : 240 Frs, Merces : 250 Frs, Road Rash : 300 Frs. Contacter Mananjio, après 19h, au (16) 50 65 72 65.

Département 77

Vds. MD + manettes + 3 jx (Sonic, Altered Beast, Ghost'n Ghouls) : 1100 Frs. Contacter Christophe, au (16) 64 10 83 79.

Département 77

Vds. jx MD (Centurion, S. of Rage, Mickey, Sub 688, Donald) : 250 Frs pce. Vds jx MD, GPM, S. Dancer, CDow : 200 Frs pce. Contacter Adrien, au (16) 660 60 92 04.

Département 77

Vds. MD Fra (garantie 6 mois) + 2 joysticks + 5 jx (Sonic, Spiderman...) : 1800 Frs. Contacter Bruno, après 18h, au (16) 64 28 31 18.

Département 77

Vds. MD Fra + Sonic, EA Hockey, Robocop, Shadbest, Golden Axe... + 2 manettes : 3500 Frs + Pro 2, valeur : 4500 Frs. Téléphonez au (16) 64 63 15 90.

Département 78

Vds. MS + 21 jx (Mickey, Sonic...) : 3500 Frs. Contacter Nadine, de 10h/17h, au (16) 30 66 13 13.

Département 78

Vds. GG (TBE) + 6 jx : 1650 Frs, avec Master Gear, échange contre SFC + 1 jeu ou Neo-Geo + jx. Contacter Christophe, au (16) 39 11 45 53.

Département 78

Vds. MD Fra + 5 jx (Sonic, Donald...) + 2 Pro 1 + adaptateur Jap, le tout sous garantie et sous emballage : 2200 Frs à débattre. Téléphonez au (16) 50 39 31 59.

Département 78

Vds jx MD : Merces, Mystic Defender, Out Run, pris à débattre. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 30 21 99 92.

SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo

10 Megadrive à gagner

chez Micromania !!

MICROMANIA 70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été !

N° 11

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?



GAME BOY

Nintendo®

Action football

Superclasse

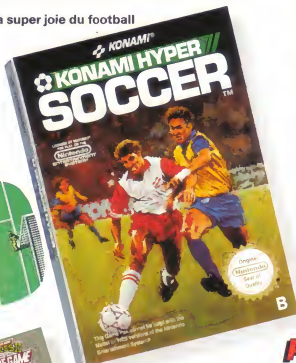


KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.

● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER - La super joie du football



KONAMI
La passion des jeux



PALCOM
SOFTWARE



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Nintendo

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 64 7755